

Számítástechnikai magazin

576 KByte

Csutka Gáz!

a full throttle
elsőprő győzelme
a közepszerűség
fölött

Ultra 64

jövő a mában -
avagy a nintendo
első helyre tör
a konzolpiacon

Fight!

az ssf2 turbo
beverekedte magát
a PC-s játékok
élmezőnyébe

mellékletünkben
DOOM 2 térképek
és
MORTAL KOMBAT 2 speckók
minden géptípusra

ismertető: micro machines 2, high seas trader, rise of the triad

leírások: newcomer, bureau 13, slipstream 5000, zorro

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladókna további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. JÚNIUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD23999.-

SNES KÍNÁLAT:

SNES BASIC SET: SNES alapgép + 1 db CONTROL PAD19999.-

SNES DONKEY SET: SNES alapgép + DONKEY KONG + 1 db CONTROL PAD32999.-

SNES SUPER SET I.: SNES alapgép + DONKEY KONG + SMURFS + 1 db CONTROL PAD39999.-

SNES SUPER SET II.: SNES alapgép + 2 meglepetés játék + 1 db CONTROL PAD24999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 1 játék14999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:

SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜLHÍVJ!

SEGA SATURN KÍNÁLAT:

SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERSHÍVJ!

SONY PSX KÍNÁLAT:

SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACERHÍVJ!

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS).....	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTETHŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS).....	2999 Ft	SNES CONTROL PAD.....	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY.....	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER.....	3200 Ft	SNES USA KONVERTER.....	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0.....	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER.....	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER.....	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL.....	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL.....	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal).....	9999 Ft	SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó).....	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK.....	7999 Ft	SUPER GAME BOY.....	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD.....	1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER.....	3999 Ft	NES ACTION REPLAY.....	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER.....	1299 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II.....	2999 Ft	CD32 CONTROL PAD.....	2999 Ft
PC JOY - HAWK+.....	2999 Ft	COMMODORE CONTROL PAD.....	1999 Ft
PC JOY - G-FORCE.....	7999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány).....	3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD.....	2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál).....	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX.....	5999 Ft	AMIGA ANALÓG JOYSTICK KÁBEL.....	999 Ft
PC JOY - FX 2000.....	2999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal.....	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek.....	2999 Ft
PC JOY - TORNADO.....	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTIV HANGFAL (2 x 10 WATT).....	3999 Ft
PC JOY - OPTIX.....	7999 Ft	SCREENBEAT PROSO AKTIV HANGFAL (2 x 50 WATT).....	9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos).....	2999 Ft		

AMIGA PROGRAMOK

ALADDIN AGA
5999Ft

CANNON FODDER
4999Ft

CD 32 PROGRAMOK

CD 32 PROGRAMOK

C64 KAZETTÁK

F-15
699Ft

INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS
699Ft

INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS
699Ft

INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS
699Ft

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 boltodban, akkor bátran írd a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!”

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban,
magyar nyelvű leírással

999,- Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSZOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-
90/7 79,-	91/1 79,-	91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-
91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-	91/11 98,-	91/12 98,-
92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-
93/2 138,-	93/3 138,-	93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-
93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-	94/1 168,-	94/2 168,-
94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-	94/12 218,-	95/1 218,-	95/2 218,-	95/3 218,-
95/4 218,-	95/5 218,-				

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.

Megrendelhetők:

az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.) vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.

Szimulátor Különszám elfogyott.

A fenti árakhoz portóköltség is járul.

AZ EGYIK SZEMEM SÍR, A MÁSIK NEVET...

Kezdjük a könnyezővel. Azért vagyok úgy oda, mert nagyon fájó szívvel kellett a címlap tetejére odabiggyeszteni azt a háromjegyű, hármassal kezdődő számot. Több napos számolgotás, tervezgetés és kalkuláció előzte meg a súlyos döntést, de sajnos rajtunk kívülálló okok miatt meg kellett lépnünk. Túl sok dolog, túl hirtelen és túl drasztikusan változott meg a közelmúltban, ami kiváltó oka volt az áremelésnek. Nem is ragozom tovább a dolgot, lássuk inkább az örömteli újságokat...

Több dolog miatt is kacag a másik szemem: egyrészt olyan kedvező előfizetési konstrukciót sikerült kidolgoznunk, ami egyedülálló a maga nemében és még a bolondnak is megéri ezután előfizetni. A részleteket megtalálod a 17. oldalon - nem fogsz csalódni!

Ennél is jobban örülök a mellékletünk és az 5 éves jubileumi játéunk osztatlan sikerének, amit mi sem bizonyít jobban, mint az eddig beérkezett pontosan (esküszöm, megszámloltuk) 3254 darab levél, képeslap és üdvözlőkártya. Nagyon köszönjük az észrevételeket, jókívánságokat, ötleteket - minden tanácsot megfogadunk, a kéréseket megpróbáljuk minél előbb és minél pontosabban kielégíteni. A beérkezett válaszok kiértékelése még tart, a júliusi duplaszámban fogunk eredményt hirdetni.

És hogy mit nyújtunk azoknak, akik egyelőre csak gondolkodnak az előfizetésen? Akik minden hónapban hűségeken megvásárolják lapunkat az újságárusoknál, és az áremelés ellenére is kitartanak mellettünk? Nos, ha átpillantotok a következő oldalra és átfutjátok a tartalomjegyzéket, ismét megbizonyosodhattok róla, hogy továbbra is egy nagyon friss és információgazdag újságot szorongattok a kezetekben. Ez a mi védjegyünk. Külön felhívom a figyelmeteket arra, hogy tovább próbáljuk növelni a látvány okozta "sokkot" azzal, hogy számos oldalon hatalmas képekkel fogtok találkozni a játékokból. Ezzel a "szemrevaló" és eddig nemigen alkalmazott újítással is az újság élvezeti szintjét kívánjuk növelni. Közkívánatra útjára indítottuk 3 részesre tervezett NEWCOMER leírásunkat, amellyel minden C64-es tulajdonos kedvére kívánunk tenni. A KONZOL rovatunkban pedig olyan, eddig soha, sehol nem publikált adatokkal és fényképekkel bombázunk benneteket, amelyekből kiderül, hogy merre tart a szórakoztatás ezen területe. Persze ezen túlmenően a legfrissebb PC és Amiga fejlesztésekről is olvashattok kedvcsináló programismertetőket és segítségekkel, tippekkel teli játékleírásokat.

Zolee

576

KByte

**Habzsold az életet,
Pezsdítsd a véredet,
izzítsd be gépedet,
s olvasd el dezzertnek
a legvadabb híreket!**

SLIPSTREAM 5000

A jövőben a gravitáció elveszti eredeti jelentését, és a Forma 1-es versenyeket is űrsiklők vívják majd. Te már MA kipróbálhatod ezt az érzést...



SSF2 TURBO

Isten a hatodik nap megteremté az embert, majd szórakoztatására megalkotta a PC-t és a Super Street Fighter 2 Turbo-t.



NEWCOMER

Közkíváncsra egy három részesre tervezett teljes végigjátszást indítunk útjára az egyik legkomplexebb C64-es kalandjátékhoz.



FULL THROTTLE

"Csutka gáz" - magyarul hatnánk találóan a LucasArts legfrissebb művének címét, mellyel ismét ráverték a konkurenciára vagy öt évet...



TARTALOM

HÍREK	4-5
SLIPSTREAM 5000	6-7
SSF 2 TURBO	8-9
ZORRO	10-11
MICRO MACHINES 2	12
DUMA + BUKÁS + TOP LISTA	15
MANCHESTER UNITED - THE DOUBLE	16
BUREAU 13	18-19
ARCADE NEWS	20
MANGA MÁNIA	21
KONZOL ÖSSZEÁLLÍTÁS	22-29
EXLUZÍV: BBURAGO RALLY	30
CSEVEGŐ	31
CD32. OLDAL	32
HÓKUSZ POKEUSZ	33
DISCWORLD - 2. RÉSZ	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
MACHIAVELLI THE PRINCE	38-39
RISE OF THE TRIAD	40
NEWCOMER	41-43
FULL THROTTLE	44-47
HIGH SEAS TRADER	48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/06-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

MIRAGE

Úgy látszik, hogy a **MIRAGE** is kezd új területek felé kacsintgatni, azok után, hogy a cyber és sci-fi irányzatok terén nem sikerült kiugró sikereket elérniük. Eppen ezért le-szerződtek egy amerikai fejlesztő-gárdával, hogy rajtuk keresztül kerüljenek Európában kiadásra a tenger-



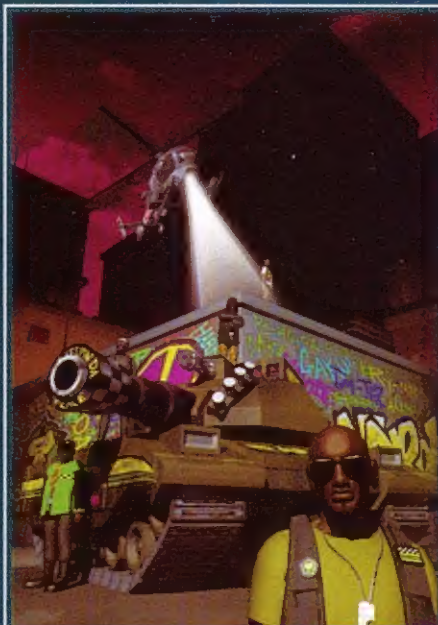
entúli produkciók. Két program is van a tarsolyukban, melyek igen hasonlóak egymáshoz: a **PERFECT GENERAL 2** és a **THE LOST ADMIRAL 2**. Mindkettő háborús stratégia játék, az előbbi a XX. század szárazföldi világháborús konfliktusaiból meríti témáját, a második in-



kább a tengeri ütközetek szimulálását tűzte ki céljául. Mindkettő SVGA grafikával, 5 szintű nehézségi fokozattal, digitalizált, korhű csatajelenetekkel és hanghatásokkal csábít játékra. Amerikában már kaphatók, Európában megjelenésük minden pillanatban várható PC CD-ROM-ra.

CORE DESIGN

Ha már a rövidebb híreknél tartunk: egy villanásnyi infó és egy kezdő-kép a **CORE DESIGN** nyár végén megjelenő Descent/Doom ötvözetéről, a **SHELLSHOCK**-ról. A texture-mapped grafikával elkészített játékokban futurisztikus tankokkal tombolhatjuk ki magunkat a legkülönbözőbb helyszíneken: jégmezőkön, megapoliszokban, földalatti alagutakban. Minden egyes fraktál-generált táj gazdagon telített ellenfelekben, tereptárgyakban, felvehető extrákban. Egy-egy teljesített misszió után pénzdíj úti a markunkat, amelyből tovább tuningolhatjuk a fegyverekkel már így is túlpakolt



tankjainkat, terepgépeinket. Kísérőzenének hard core RAP dübörög majd, az összehatás tehát köke-ménynek ígérkezik... Persze mondanom sem kell, hogy csak PC CD-ROM-ra jön ki.

PSYGNOSIS/MILLENIUM

Kanyarodjunk kissé csendesebb vizekre... A **PSYGNOSIS** és a **MILLENIUM** meg nem támadási szerződést kötött egymással, úgyhogy a jövőben a Millenium által fejlesztett játékok a Psygnosis gondozásában fognak megjelenni. Biztos nagy pénzek mozoghattak a szerződés aláírásakor, hiszen a magyarítva "Egy Ezredév" nevű patinás cég igencsak nekifeküdt a fejlesztéseknek. Egyszerre 3 projektjükről is hírt adtak, melyek még a nyár folyamán napvilágot is látnak. A trológia első darabja kinézetre ismerős lehet a "vájtszeműeknek": az **EXTRACTORS** megjelentetésével nem titkolt szándéka a Milleniumnak, hogy a 150.000 példányban eladott



Diggers egykori sikerét ismételtelen kiaknázza. A bányász-játékban mindenek előtt "ásatásokat" kell végezniük kincsek és üzemanyag után, hogy a gyémántokat pénzre, azt pedig fejlettebb bányászati eszközökre cserélve elegendő alapanyagot termeljünk a bolygó elha-

gyásához és a következő égitesten egy újabb bányászkolónia létrehozásához. Ezt persze ellenfeleink másképp gondolják és mindenféle eszközzel az ellen vannak, hogy élvezetigyük a lábunkat az adott égitestről. Stratégia, ügyesség, némi üzleti érzék és egy jó adag mázli is kell, hogy az egyenként 70 képernyőből felépülő 25 pályát mind abszolválni tudjuk és a végső összecsapást a csillagrendszer urával szerencsésen meg tudjuk vívni. Júniusban várhatják az Amiga 1200-as és CD32-es tulajok. A horror-kalandjátékok szerelmesei figyeljenek most, ugyanis **SILVERLOAD** néven nekik fog kellemes (vagy in-



kább borzongató) perceket okozni az "ifjú páros". Az 1800-as években, a vadnyugaton játszódó történet szerint egy olyan tájra csöppenünk, ahol a brutalitás és kegyetlenség vette át a hatalmat. Telepések indiánok ezreit mészárolták le, hogy a földjük alatt lévő ezüstbányákat feltárják. Az indiánok átokkal sújtották a betolakodókat, melynek hatására vérfarkassá vált valamennyi. A vérre éhes fenevadak a környező falvak lakóit fenyegetik, akik mit sem sejtve élnek békés életüket. Mikor már több haláleset is történik, épp kapóra jön a település lakóinak, hogy egy eltévedt vándor képében



a faluba érkezünk - felajánlanak fizetségül egy lovat és némi pénzt, hogy kiderítsük mi áll a borzalmak mögött. Túl sok kedvünk nincs a dologhoz, de az ajánlat kecsegtető, így belevágunk. Ezzel a kacifántos történettel kezdődik a játék, amely egy igen kellemes interaktív horror-kalandnak ígérkezik PC CD-ROM-ra július táján. És végül melegen ajánlom az ugyancsak misztikus történetű **SCROLL**-t, amely a történelem egyik legködösebb múltját és legizgalmasabb városába, az egyiptomi Alexandriába kalauzol el ben-

nünket. A játék érdekessége, hogy három féle szereplő közül választhatunk (archeológus, okkultista vagy pap), és eszerint három szálon folyik a cselekmény. A művészi megoldások iránt érdeklődők figyelmébe is ajánlom a játékot, hiszen a grafikus olyan szabadságot kapott a fejlesztés során, mint még soha egyetlen játékban sem. Bővebbet hamarosan (megjelenés júliusban PC CD-ROM-ra).

ACCLAIM - HOLLYWOOD PICTURES

Minden idők egyik legnépszerűbb képregényfigurája, az először 17 éve Nagy Britanniában papírra vetett igazságszótó, **JUDGE DREDD** sem ke-



rülhetne el sorsát: élettörténetéből nagyszabású filmet forgattak, melynek amerikai premierje a napokban lesz, és a mozi megjelenéséhez igazodva kijön a kalandjairól szóló játék is szinte minden géptípusra. Minden, a jövő civilizációja után kicsit is érdeklődő fiatal ismeri Dredd mítoszát, az anarchiában mindenfelül álló Tör-



vény megtestesítőjét, Mega City One legkeményebb bíróját. A XXI. század New Yorkjában (Mega City One) elhatalmasodott a bűnözés, a prostitúció, a kábítószerfogyasztás, a kaosz - ebbe a zűrzavarba vágnak rendet a Törvény képviselői, a Judge-ok, élükön Judge Dredd-del. Sikertült néhány exkluzív infót szerezni a Hollywood Pictures által készített filmről, következzen hát néhány szó a produkcióról. A történet szerint Judge Dredd-et (Sylvester Stallone) egy nem általa elkövetett gyilkosság miatt örökre kitiltják a számára az életet jelentő városból. Az összeesküvés mögött testvére, a félig mutáns, félig ember Rico áll, aki ördögi terve szerint át akarja venni a hatalmat a városban és ehhez a Bí-

rók legnagyobbikát el kell hogy távolítsa az útból. Persze Dredd visszatér és leszámol az árulóval és bandájával. A produkció mögött Steven E. De Souza, mint forgatókönyvíró, illetve Andrew G. Vajna, mint producer áll,



akiknek neve is biztosíték a sikerre. A filmet rekordnagyságú költségvetésből forgatták Nagy Britanniában, Judge Dredd szülőhazájában. A szakma legjelesebbjei készítették a díszleteket és maszkokat, amelyek egy az egyben megegyeznek a képregényben látottakkal. Külön figyelmet érdemel Rico, a félmutánis kikészítése: bemutatott képünkön látszik, hogy a

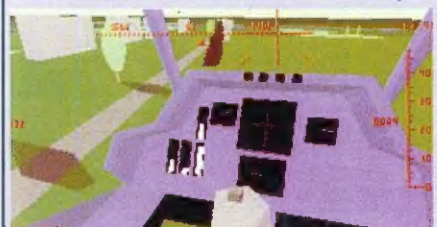


maszkmesterek maximálisan ki tudták vitélezni a legvadabb fantázia szülötteit is, s nagyon profi Dredd szerzője is. Komoly számítógépes támogatást kapott a produkció - főleg a speciális effektek elkészítésében volt a komputer által generált megoldásoknak nagy szerepe. A filmet nálunk december közepén láthatjátok - az Intercom jóvoltából. Na és a játék! Mint az akciófilmek esetében lenni szokott, a belőlük készülő játékatípusok egytől-egyig platformjátékok. Így van ez a Judge Dredd esetében is. A helyszíneket a film inspirálta, de a szereplőket az eredeti képregényekből is ismerősek lesznek. Dredd sprite-ja egy az egyben Stallone-ra hasonlít, mozgása és testfelépítése pixelre megegyezik a filmsztárával. A 10 pálya egymástól abszolút különböző jellegű lesz, a feladatok azonban csak kisebb-nagyobb extrákkal egészülnek ki, de végeredményben a cél mindegyikben ugyanaz: vágjunk utat a ránk törő ellenfelek között és találjuk meg a feladatban meghatározott személyt valahol elrej-

tözve a pályán. Ezután vagy intézzük el, vagy szabadítsuk ki - a küldetés jellegétől függően. A játék megjelenése nyár végére datálódik - a PC, Amiga, konzol változatok pontos megjelenése még nem bizonyos.

EMPIRE SOFTWARE

Lapzártakor érkezett értesülés szerint a Zeewolf sikerén felbuzdulva az **EMPIRE** egy hasonló elvekre épülő, de kívülnézeti helyett belülnézeti repülőszimulátor fejlesztésén fáradozik. A kissé finomkodó **COALA** név ellenére egy izmos helikopter pilótafülkéjében találjuk magunkat és onnan óvjuk a békét - már ha lehet illet mondani - a komoly fegyverarszenálunk segítségével. Választhatunk tank-, léglerő- és helikopterek elleni bevetések közül, beállíthatjuk



a felbontást, amelynek a kevésbé feltuningolt 1200-assal rendelkezők látják majd hasznát. Megjelenésére még egy ideig várni kell, ugyanis őszre ígérik - csak A1200-ra.

ACCLAIM

Az összeállítás végére még egy exkluzív információ: felröppent a hír, hogy az amerikai játéktérme-



ben a napokban debütált **MORTAL KOMBAT 3** PC-re is kijön! Sokan nem hisznek a mendemondáknak, meg valami olyasmit is rebesgetnek, hogy a SONY megvásárolta az **ACCLAIM**-tól az MK3 kiadói jogait és ezáltal csak PlayStation-re jelenik meg. Az igazság az, hogy a szerződésben egy szó sincs a PC-s jogokról, tehát azok továbbra is az **ACCLAIM** birtokában vannak. Ez azt jelenti, hogy bármit jelenthet... Még akár PC CD-ROM-os megjelenést is! Amint bármi BIZTOSABAT lehet tudni a dologról, azonnal hírt adunk róla. Addig egy kép a játéktérmi verzióról.



SLIPSTREAM

MITŐL VÁLHAT EGY SZERÉNYEBB KIVITELŰ JÁTÉK MÉGIS NÉPSZERŰVÉ

A Gremlin Interactive fejlesztési stratégiájára leginkább a "fair" jelzőt lehet aggatni, hiszen soha nem akartak többet mutatni egy játékról, mint amennyi benne van, de az ígéreteiket maximálisan betartották. Így van ez a Slipstream 5000 esetében is, hiszen azzal, hogy úgy hirdetik a játékot, hogy villámgyors és drámaian vizuális, egy cseppet sem lőttek túl a célón.

A FŐBB TUDNIVALÓK VERSENY ELŐTT

10 kipróbált pilóta közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus egyént és járgányát, aki majd részt



vesz a jövő század Forma 1-es versenyén, a Slipstream Grand Prix-n. A küzdelem pénzdíjakért és pontokért folyik, amelyek fejében minden egyes körben tuningolni lehet a kezdetekor igen szegényesen felszerelt űrsiklót. Lássuk először a megvásárolható fegyvereket:

- * **BLASTER** - Ez minden gépen megtalálható alapkiszerezésben. 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben, illetve egy időre lelassítja az eltallált gépet. Hard fokozatban kétszeres a hatása.
- * **DISRUPTER** - Érdekes hatású fegyver: megfordítja az eltallált gép irányítását és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.
- * **FRAG** - 2%-os kárt okoz a hajtóműben és 15%-ost az irányítórendszerben.
- * **SUPER-FRAG** - Nevéhez híven nagyobb kárt okoz: 4%-os kárt okoz a hajtóműben és 25%-osat az irányítórendszerben.
- * **SEEKER** - 15%-os kárt okoz a hajtóműben és 2%-osat az irányítórendszerben.
- * **SUPER SEEKER** - 25%-os kárt okoz a hajtóműben és 4%-osat az irányítórendszerben.



* **AMBLER** - Lelassítja az eltallált gépet egy időre és 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az

irányítórendszerben.
* **SCRAMBLER** - Az egyik legbiztosabb fegyver: hőkövetővel befogja a célt és soha nem téveszti el. Találatkor 25%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

* **HYPER NEURO** - Túlzott érzékenységuvé teszi az eltallált járművet: hatására az irányítás szinte lehetetlenné válik, ráadásul 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben is.

* **SMOKER** - Füstbomba: különösen alagutakban hasznos, mivel a mögöttünk száguldók elvesztik tájékozódó képességüket.

* **BOMBER** - Vészen felgyorsítja az eltallált jármű sebességét egy kis időre, illetve 1%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

* **MINI MINES** - Lővedékek kivédésére és az űrsiklók rongálására szolgáló fegyver: a levegőben úszva a vele való ütközés 10%-os kárt okoz a hajtóműben és az irányítórendszerben.

A szerelőműhelyben lehetőségünk van turbó-motor felvételére is. Ezek tulajdonságai (és egyben árai is) sokban különböznek egymástól. A verseny közben hosszabb egyeneseken és előzések közben érdemes használni őket. Rövid ideig hatásosak, de a pályákon elszórtan elhelyezkedő újratöltő ikonokkal ismét aktivizálhatók. 5 féle turbófeltöltő közül választhatunk:

- * **DELPHINE INJECTION** - 10%-os teljesítménynövekedés 4 másodpercen keresztül.
- * **COROLIS DYNAMIC** - 15%-os teljesítménynövekedés 5 másodpercen keresztül.
- * **DUAL DERWENT** - 20%-os teljesítménynövekedés 6 másodpercen keresztül.
- * **CLERIC QUINN** - 25%-os teljesítménynövekedés 8 másodpercen keresztül.
- * **TECH TECH 301** - 30%-os teljesítménynövekedés 16 másodpercen keresztül.



Mielőtt útnak indulnánk, vessünk még egy pillantást a célzórendszerekre is. Alapkiszerezésben a fedélzeti komputer végzi a célkeresztbe befogott ellenfélre való célzást, a kilövést és az újratöltést. A fedélzeti számítógép azonban gyakorta hibázik, illetve a találati aránya elég alacsony. Ezért érdemes pénzt fordítani a következő berendezésekre is:





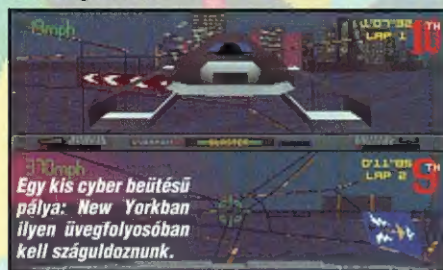
M 5000

? A VÁLASZ: MINDEN A JÁTSZHATÓSÁGON MÚLIK.

* **CHARGER** - Nemcsak a célzást segíti, hanem az újratöltést, azaz a lövések egymás utáni gyorsaságát is növeli.

* **TARGETTER** - Megnöveli a lövedékek hatósugarát, azaz az egyébként egy hajszállal elrontott lövések is célba találhatnak.

* **LOADER** - Megkétszerezi a fedélzeten található fegyverek számát. Azaz fele annyi lövedék, rakéta is elég az útra.



Egy kis cyber beütésű pálya: New Yorkban ilyen üvegfolysóban kell száguldoznunk.

...ÉS A FŐBB LEHETŐSÉGEK A VERSENYEK ALATT

Miután kiválasztottuk, hogy egyedül (PRACTICE, SINGLE RACE, CHAMPIONSHIP módban) vagy ketten (SPLIT SCREEN, SERIAL, MODEM módban) játszunk, kezdődhet a verseny. Attól függően, hogy melyiket választottuk, egyedül, ketten, négyen avagy tizen indulunk neki a pályáknak. Játshatunk joystickkal vagy billentyűzettel, ez utóbbi esetében a fel/le/jobbra/balra nyíllak az irányokat jelentik, a Space a gyorsítást, a CTRL pedig az éppen aktuális fegyvert/turbót aktivizálja. Ugyanez a második játékos esetében a Q, A, O, P illetve az M betű használatával egyenértékű. A pályákon található bónusz-ikonokat előszere-
tettel gyűjtöges-sük, úgy mint a meglévő turbóhoz feltöltőt, extra turbómotort, készpénzt, hajtómű-kárt és célzóbe-rendezést javító lkont, de kerüljük a keresztnyilas lkont, amely meg-fordítja az irányí-tást és előbb utóbb tereptárgy-ba ütközünk miat-ta. Ha túl sok sé-

rülést szereztünk már be, hajtsunk át a jellegzetes csíkokkal jelölt depóba, amin keresztülhaladva kis-sé lelassulunk ugyan, de a sérüléseink kijavításra kerülnek. A száguldozás közben keressük a fel-felbukkanó bónuszhalókat is, amelyeket kilöve továb-bi bónusztárgyakat vehetünk fel. Ellenük viszont soha ne használjunk rakétákat, mert egyébként az űrsiklóval együtt oda a bónuszunk is.

A jobb élvezhetőség és a ma-ximális vizuális élmény kedvé-ért a legkülönbözőbb kamera-állások között váltogatha-tunk. Az 1 játékos üzemmód-ban az F1-F7 gombok szolgál-nak a kameraváltásokra, 2 já-tékos üzemmódban az F6-F10 gombok állnak rendelkezé-sünkre, hogy a külső / belső / hátsó / fegyverszemzőg / kihelyezett kameraállá-



Ilyen, amikor mi lövünk az előttünk menekülő hajóra...

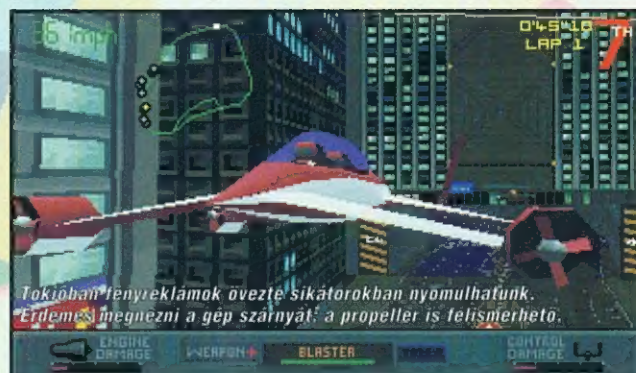
sok között válogassunk. A játszhatóság szempont-jából a belső illetve a külső szemszög a legjobb, né-ha azonban érdemes hátrapillantani, hogy milyen közel lihegnek mögöttünk ellenteleink.



...Illetve amikor minket tréfálnak fenékből.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ!

Végül szólnék néhány szót a játék összehátasáról. A képek alapján úgy látszik, mintha grafikailag kissé idejétmúlt lenne a játék. Ez lehet hogy igaz, de 30 másodperc játék után elmúlik minden fenntartásunk a programmal szemben, mert különösen játszható és élvezetes. Minden szakasznak meg-van a maga buktatója, minden szereplőnek pedig a maga egyénisége, a gépeknek pedig a maga erőssége/gyengéje. Vannak fürgébb, de kis testű űrsiklók, amelyekre kevesebb speckó tárgy pakol-ható, illetve a nagyobb testű, lomhább, de "golyóállóbb" társaik, amelyekre egy egész had-sereg fegyverzete felfér. A könnyű kezelés nagy erény manapság, a 386-os gépeken is fürgén moz-gó és ötletesen kialakított hátterek pedig kincset



Tokióban fénnyel világított sikátorokban nyomulhatunk. Érdemes megnézni a gép szárnyát: a propeller is felismerhető.

érnek. A londoni pályán felbukkan a Big Ben, New Yorkban a Szabadság szobor, az egyiptomi szaka-szon pedig a piramisok belsejében, hieroglifákkal telepingált falak között száguldozhatunk. A ver-seny alatt a pilóták folyamatosan lökik a södért, hülyéskednek egymással - igazi bratyzás folyik a pályán. Állati jó...

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

SLIPSTREAM 5000 KIJÁRJA: GREMLIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS 86%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 8-40MB VIDEO: VGA CPU: 486
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Na, büszke PC tulajdonosok, lehet örülni! Itt van amire vártatok: a legújabb STREET 2 epizód, a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO. Előző számban olvashattatok a demo verzióról, most már a teljes játékot is élvezhetitek. A program gyönyörű, szuper jó, egyedül az a baj, hogy a PC verrekedős játékok mozgatására nem alkalmas. Mivel a speciális fogások igen szájbarágós módon, rajzos formában is benne vannak a gépkönyvben, ezekre nem térek ki. Beszéljenek helyettem inkább a képek, melyeket órákon keresztül próbáltunk kiszedni nektek Zolee kollégámmal.

A játék során 1 PLAYER üzemmódban megküzdhettek AKUMA-val, az új főellenséggel és még szereplőnek is választhatjátok. Minden karakter tucatnyi új mozdulatot tud (ezek közül persze nem mind speciális) és ki is lehet végezni az ellenfelet. Ehhez több speckót kell csinálni egymás után, ekkor feltöltődik a SUPER sáv. Ha az ellenfélnek már csak bohányi energiája maradt, be kell vinni a "kivégző mozdulatot" (szintén a gépkönyvben találjátok SUPER MOVE néven). A többi újítást fedezték fel ti magatoknak, ha pedig végképp nem boldogultok, legyetek türelemmel, a közeljövőben leközljük mellékletünkben a mozgássorokat.

Martin



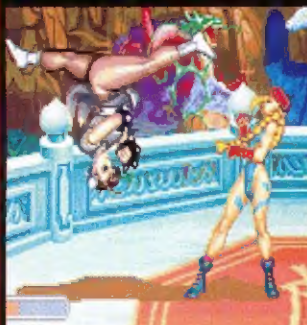
▲ Zangief brutális, mint mindig! Itt éppen Ken nyakát töri ki.



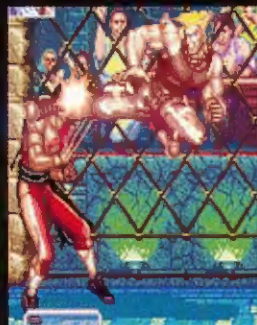
▲ Sagat legerősebb fegyvere a lába - erről Ken többet tudna mondani.



▲ Honda HUNDRED HAND SLAP pofonsorozata elképesztően legyengíti a fekete fiút.



▲ Chun Li a klasszikus rúgását alkalmazza Cammy ellen.



▲ Guile lába idegesítően hosszú, ez a rúgása bődületesen erős!



▲ Azt szeretem Cammy-ben, hogy egészen különleges pózokat tud felvenni.



▲ Dhalsim nagy mértékben fel lett erősítve a TURBO-ban, lábsöpőre mindig tarol.



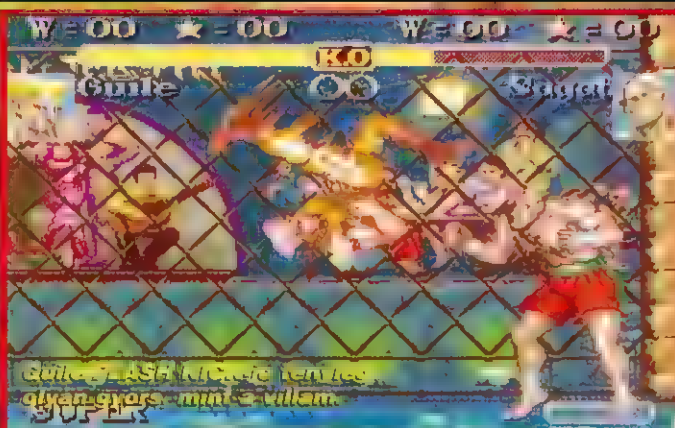
▲ Erős ütést használva Ken hamuvá változtatja ellenfeleit



▲ Fei Long lángoló rúgását védekezésből lehet a legjobban hasznosítani.



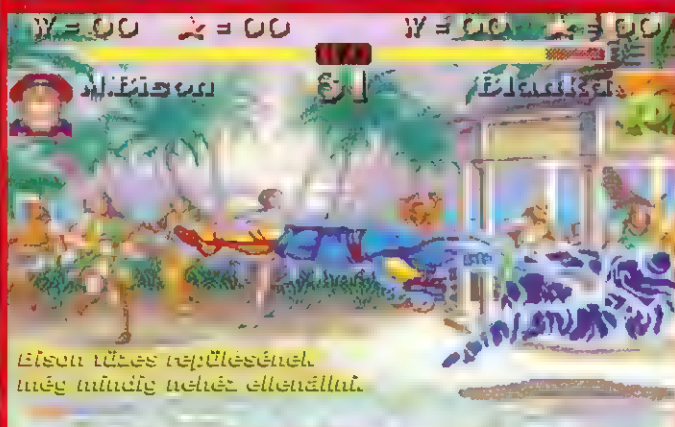
Balrog egy jobb horoggal indít, majd kicsivel utána erős ütéssel benyomja a "letaglózó" kivégzést (már ott van mögötte az árnyék). Az eredmény egy 4 HIT FINISH COMBO, melynek végén Blanka kénytelen megadni magát!



Guile egy FLASH Kicket lendít, olyan gyors, mint a villám.



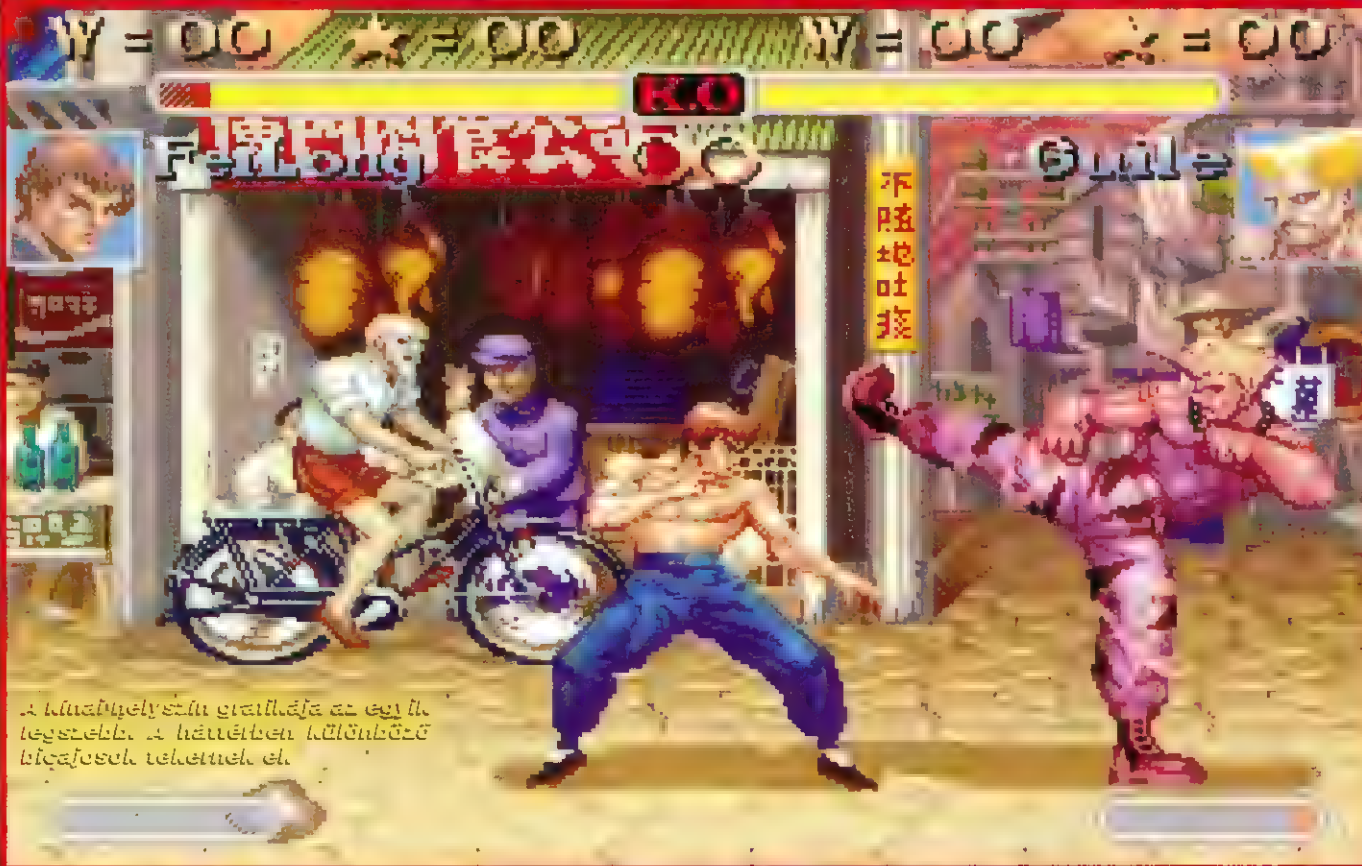
A sweep COMBO megoldásakor a JUMP és a DRAGON RUSH is lehetséges.



Bison új repülésénél még mindig nehéz ellenállni.



Ryu új repülésénél még gyorsabb len és most már a DRAGON RUSH is lehetséges (mivel az volt a FIRST ATTACK még bonus pontot is kapott rajt).



A kínai helyszínen gratulálja az egyik legsebbe. A háttérben különböző bűnözők rekednek el.



■ "Védd magad!"



■ A bombás csapdákat nem kedvelik ellenfeleink.



■ "Na mi az, elfáradtál?"

Ki ne Ismerné a titokzatos álarcos lovast, aki ha felölti a szemét eltakarási maszkját, még a tulajdon apja sem ismer rá, s ki ne hallott volna a szegények védelmezőjéről, az igazság bajnokáról, aki minden hőstette helyszínén csak a következő szignót hagyja: "Z".

A Capstone legújabb - ahogy ők nevezik - cinematic

kor visszatért, erőszakkal magával akarta vinni feleségét. Mamarosan kiderült miben mesterkedik: egy többszáz éves térképet mutatott a templom papjának, s kérte, hogy fordítsa le. Amikor az atya felvetette, hogy az az arany még mindig a templomhoz tartozik, igen dühös lett, s nyilvánvalóvá vált, hogy ezt ő másképp gondolja. Elvitte a misz-

egyébként aranyrudak, illetve arany "Z" betűk felszedésével lehet növelni, de lehetőség van hat játékalás elmentésére is.

Nézzük tehát a pálya legegyszerűbb megoldását: először is ugorjunk jobbra, majd ott lépünk le, tovább jobbra. Egy forgó palló jobb felére érkezünk. Ilyen pal-



action adventure-ében tehát az alaptörténet a szokásos: a XIX. század elején járunk, amikor az ifjú Diego Vega hazatér Spanyolországból Los Angelesbe, s azt tapasztalja, hogy a vidéket banditák irányítják, s sok más kaliforniaival együtt az ő családjának méltósága is csorbát szenved. Elhatározza hát, hogy egy fekete álarcos törvényen kívüliként áll az igazság oldalára, kinek a neve: Zorro.

AZ ALAPSZTORI

Valamikor réges régen a 18. században a La Refugio Sagrado misszionáriusai aranyat találtak a földjükön, ám egy esetleges támadás hírére a bányát lezárták, s az arany mindaddig sárteretlenül ott pihent. Egy héttel ezelőtt azonban egy Don Francisco Cortez nevű alak látogatta meg a misszió templomát, s menedéket kért beteg felesége, Annabella számára. Cortez ezután napokig eltűnt, majd ami-

szíó legerősebb embereit, s feltárta a bányát. Amikor visszatért, az atya kihallgatta a beszélgetését a feleségével, amint Cortez közölte Annabellával, hogy már nincs rá szüksége. Megpróbálta megölni őt, s csak az asszony sikolyára besiető papok akadályozták meg ebben. Cortezt azóta nem látták, Zorro tehát lerajzoltatta a térképet az atyával, s a gazfickó nyomába eredt.

AZ IRÁNYÍTÁS BUKTATÓI

Nos, a hangzatos cinematic action adventure elnevezés voltaképpen egy (sajnos) átlagos kivitelezésű Prince of Persiát takar, melynek cselekményét videobejlesztések kötik össze. Maga a játék tehát - mint az a képeinken is látszik - a Capstone-tól megszokott grafikájú, és hangulatú utánzat. Ez önmagában még nem volna baj, de a játék sajnos elég rövid, az irányítás pedig csapnivaló. A program ugyanis a lenyomott billentyűket pufferbe rakja el, ami azt eredményezi, hogy ha ugrásnál egy kicsit sokáig nyomjuk a billentyűt, emberünk még egyet ugrik, ami mondjuk egy szakadékkal teli pályán elég idegesítő. Ugyanez a helyzet a lemásznál, tehát ha nem akarjuk hogy Zorro ilyenkor azonnal elengedje az adott pallót, csak egy pillanatra üssük le a „le” irányt, így ilyenkor hímblázni kezd, s eldönthetjük melyik irányba akarunk leesni. Játshatunk ugyan joystickkel is, de annál is ugyanezeket fogjuk tapasztalni. Még egy dolog: perzsia hercegével ellentétben Zorro nem tud kicsiket lépni, viszont a program gyalázatos módon megköveteli, hogy ha fel akarunk valahova mászni, milliméter pontosan álljunk a pallók alá. Ilyenkor a felfelé ugrálással tudunk helyezkedni, Zorro ugyanis alig láthatóan, de előre halad.

A BÁNYA

Az első pálya mindjárt olyan frankón lett megtervezve, hogy mire megszokjuk az irányítást, garantáltan legalább harmincszor meghalunk. Aggodalomra azonban semmi ok, mivel életeteket nem számol a program, s még időlimít sincs. Az energiát



lóval jónéhányszor fogunk még találkozni, ezek csak az óramutatóval ellentétes irányba forognak, tehát mindig csak a jobb oldalukra tudunk állni. A pallónak álljunk ki a szélére, s onnan jobbra ugorjunk el, így hősünk a következő képernyőn megkapaszkodik. Innen másszunk tovább, fel a következő képernyőre, majd onnan ugorjunk le jobbra. Kapaszkodjunk fel a felsőbb szintre, majd jobbra másszunk fel a forgó pallóra, s ismét fel. Legfelül ugorjunk jobbra az újabb pallóra, s onnan ugorjunk tovább. Ostorozzuk le a cowboyt, majd a felső forgó pallókon keresztül ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol ismét küzdünk, majd haladjunk tovább jobbra átugorva. Ereszkedjünk le egy képernyőnyit, s ott a forgópallókon ismét irány jobbra, majd le. Ott a jobb alsó pallóról viszont jobbra ugorjunk. Miután megkapaszkodtunk, ismét ugorjunk jobbra, azaz le. Egy forgó pallóra érkezünk, ahonnan tovább ugorhatunk balra le. Ugyanígy ugráljunk tovább, balra, csak arra vigyázzunk, hogy az utolsó előtti palló jobb széléről rugaszkodjunk balra. Ha végre szilárd talajon állunk, ereszkedjünk le. Küzdjük le a katonát, s jobbra a falba vájva már meg is van a kijárat.

A pálya következő részén, miután egy újabb katonát leostoroztunk, másszunk fel egészen a síngig. A sín mentén haladjunk jobbra, majd az újabb forgópallóknál ereszkedjünk le, majd ismét le, de vigyázzunk, nehogy túl közel essünk



le a karós csapdához. Innen jobbra menjünk, ahol ugorjunk át a forgópallóhoz. Igaz leesünk, de nem baj, másszunk fel jobbra a falra, és egészen a széléről ugorjunk ki a képernyőből. Ha jól csináltuk, az újabb forgópalló jobb oldalára érkezünk, ahonnan pedig több képernyőn keresztül felfelé folytathatjuk az utunkat. Amikor már nem tudunk feljebb menni, térjünk át a fal másik oldalára, ott az újabb pallón keresztül ereszkedünk le, majd a következő képernyő aljánál ugorjunk ki jobbra. Másszunk fel, ahol egy újabb bandita egy tekercset őriz. Amikor felmászunk majd a tekercsért, nyomban ugorjunk jobbra, így nem lépünk rá a tekercset őrző csapda kapcsolójára.

Zorro visszatér a templomba, s közli az atyával, hogy Cortez nem találta, majd megmutatja neki a tekercset, ami - mint az kiderül - egy térkép, Cortez tehát az arannyal együtt a mexikói sivatagba távozt.

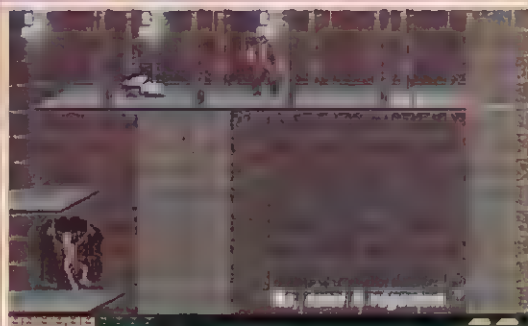
Ágyú megjelenésekor siessünk az energiáig. Ott másszunk le, majd a jobb alsó sarokból ugorjunk jobbra. A következő képernyőn ugorjunk jobbra a deszkára, majd pedig egyszerűen lépjünk le róla jobbra. Így egy újabb deszkára érkezünk, amiről szintén csak essünk le. Egy kis tetőrésze esünk, ahonnan másszunk le, majd a jobbra lévő helyszínről szintén ereszkedünk le. Innen már csak balra kell mennünk a kijáratig.

A KATAKOMBÁK

A katakombákban immár vigyáznunk kell a kapcsolókra is, amelyek bombákat működtetnek. A kezdő helyszíntől haladjunk balra, majd ereszkedjünk le, de úgy, hogy jobbra lendüljünk. A forgó pallóról balra essünk le, majd ugorjunk át balra a szakadékon. Ereszkedjünk le,

A DZSUNGEL

Másszunk fel ameddig csak tudunk, majd balra. Ismét irány fel, de a következő képernyőn jobbra, s ismét fel, ameddig tudunk. Ezután balra kell mennünk, ahol a hűsítő növény előtt majd futva ugorjunk el. A növény után ismét mászhatunk felfelé, egészen egy újabb növényig, pontosabban az alatta lévő platformig. Folytassuk utunkat jobbra, ahol pontosan a talaj széléről kell majd futva át-



A SIVATAG

Itt meglehetősen könnyű dolgunk van, ugyanis mindig csak jobbra kell haladnunk. Így egy hajóroncsához érünk, amelyben egy szellem tanyázik. A szellem elmondja Cortez sötét múltját, miként lett a spanyol tisztből hatalomvágya miatt egy mexikói börtön rabja, ahol aztán egy lázadást szervezett, s így most egy kisebb fegyverekből álló hadsereg vezére lett. Azt is közli, hogy Cortez az aranyat még több ember és fegyver vásárlásába akarja fektetni.

Folytassuk utunkat, így Zorro hamarosan visszatér a templomba, s közli az atyával a híreket. Beszélgetésüket azonban katonák szakítják félbe, akik Zorrot a kormányzó meggyilkolásával vádolják. A hamis nyomot minden bizonnyal Cortez hagyhatta, Zorro tehát megszönik.

AZ ERŐDÍTMÉNY

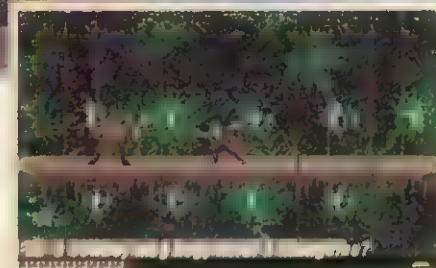
Először is fussunk el balra addig, amíg egy aranyrúdha nem botlunk. Itt másszunk fel a jobb felső deszkára, s onnan ugorjunk jobbra. Itt felfelé másszunk, majd ismét fel, de a jobb szélső deszkáról. Rögtön ugorjunk tovább jobbra, majd onnan fel. Itt látszólag folytathatnánk az utunkat jobbra, ám mi a bal szélső deszkáról balra ugorjunk. Ennek a pályának végül is ez volt a trükkje, innen már csak fel kell menni egy képernyőre, onnan jobbra, s ott már láthatjuk is a tetőre vezető deszka árnyékát. Öljük meg az őrt, s ugorjunk be az épületbe.

Az erődítményben kezdésnek egyszerűen essünk le jobbra, így egy deszkára érkezünk. Másszunk feljebb, ahonnan a deszkákon keresztül menjünk jobbra két képernyőnyit (az



itt használhatjuk a bomba-csapdát a katoná ellen. Másszunk le, s ereszkedjünk tovább le. Itt forgassuk el úgy a pallót, hogy fel tudjunk rá mászni, másszunk át a képernyő jobb felére, a "Z"-hez, s onnan ereszkedjünk le. A következő képernyő aljánál ugorjunk át a középső falra, majd egyszerűen lépjünk le róla balra. Egy pallóra érkezünk, amiről folytassuk utunkat balra. Az újabb pallókon keresztül ismét balra távozzunk, ahol végül rálelünk a kijáratra. A gond csupán az, hogy az oda vezető pallót előbb el kell kétszer fordítani. Nincs más választásunk: ugorjunk rá, majd miután leestünk, másszunk le egészen a katonáig. Ha kinyituk az őrt, a képernyő jobb oldalán lévő platformokon másszunk vissza, s ismét fordítsunk a pallón. Másszunk fel újra, ahol immár nekifutásból át tudunk ugrani a kijáratához.

Zorro ismét a katonák fogságába esik, s az új kormányzó, Cortez elé viszik. Megjelenik viszont Annabella is, akinek mint kiderül, szintén az aranya fáj a foga, s egy lövéssel leteríti Cortezt. Ekkor Zorronak kezd "udvarolni", ám mivel látja, hogy hősünk a decsület útján kíván maradni, egy szakállas csapóajtó trükkrel szabadul meg tőle. Szerencsére a dzsungel egy kis pocsolójában landolunk.



ugorjunk, s a túloldalon azonnal meg kell állnunk, különben egy újabb növény csápjába rohanunk. Másszunk fel, ahol egy újabb cowboyt kell kinyitnunk, majd egy újabb növény előtt kell átszökellnünk. Innen már csak balra kell haladnunk s már csak egy újabb növény és egy bandita, no meg néhány átugrandó szakadék keresztezi a kijáratot, azaz az end-sequence-hez vezető utat.

(v) Z

576 ÉRTÉKELŐ

ZORRO

KIADJA

U. S. GOLD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

k i h f v á s

PITE

KORREKT

KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS

80%

C64:

LEMEZ

KAZETTA

AMIGA:

500

1200

CD32

PC:

RAM: 4MB

HD: 4MB

VIDEO: VGA

CPU: 386

CD: 1

ZENE: 38

SMPRO

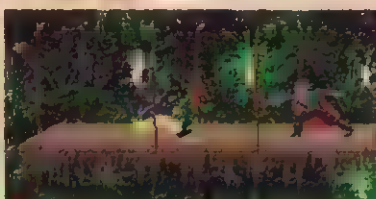
GUS

ROLAND

ADLIB



■ "Most pedig következik a huszárvágás!"



■ "Kellte ez neked?"



■ "Phew! Majdnem beleléptem a csáphá."

A KISCI KOCSIK ÚJRA SZÁGULDANAK!

NAGYOBB, JOBB, GYORSABB - DE ISZONYÚAN NEHÉZ!

Ha esetleg valaki nem ismerne a program első részét, annak először is megemlíteném, hogy a második rész egy folytatásból, egy folytatásból, amelyben azonban nem akármilyen járgányok szágoznak, hanem, mint ahogy azt a címből sejteni lehet, egészen kicsiny járművek, melyekkel a legelképesztőbb helyszíneken mérhetjük össze a tudásunkat. Az előző részhez képest a grafika színebb és változatosabb lett, s amíg az első részben csak kezdetleges hangeffektek törték meg, addig a második rész csak FX-ből ma, dñem 1 megat tud felmutatni, s a játéknak rendesen hangszerezt zenék színesítik. A Mega Drive változathoz képest a PC verzió - bármily hihetetlen, de - ugyancsak simán, vagy talán még simábban s iszonyú gyorsan, 60 frame/sec sebességgel scrollozza a pályákat, s a játszhatóság is 100%-ig megegyezik a konzolos társával.

A RÉSZLETEK

A programban összesen 54 pályán versenyezhetünk, amelyek 16 helyszínen oszlanak meg, úgymint tengerpart, ebédlőasztal, pool-asztal, kert stb., de még 5 bonus-játékot is találhatunk a kínálatban. A pályákat persze a helyszínektől függően különböző tereptárgyak tarkítják, melyek közül nem egy aktívan is részt vesz a játékban, például a szobafestő cuccok között a forgó festőhenger, melyről autók letartanak, vagy a pool asztalon a lyukak, melyek pedig teleportként funkcionálnak. A választható közlekedési eszközök is bővültek, összesen 17 van belőlük. Hogy néhány példát említsek, mehetünk Forma 1-es versenyautókkal, sportkocsikkal, 4X4-es jeepekkel, monster truckokkal, de vízre is szállhatunk motorcsónakokkal, vagy a levegőben is próbálkozhatunk helikopterekkel. A második rész tartalmazza, azaz az opciókat illetően is sok újat nyújt, nézzük tehát, mik ezek.

HA CSAK MAGUNK VAGYUNK

Természetesen most is játszhatunk egyedül, ilyenkor három életet kapunk. Ezen belül először is indulhatunk Challenge módban, ami azt jelenti, hogy ha a négyből elsőnek vagy másodiknak száguldunk át a célon, továbbjutunk. Versenyezhetünk egyszerre csak egy vetélytárs ellen a Head to Head opcióval, ilyenkor az első részből már ismert nyolc egységes kijelzőtábla tűnik fel a két játékos színével, s amelyik játékos majd annyira megelőzi a másikat, hogy kimegy a képből, az fog bonuszt kapni, azaz annak az irányába tolik el a színes kijelző. A játékot ilyenkor az nyeri meg, akinek az irányába a futam végén el van tolódva a színskála, vagy az aki esetleg még a futam közben kiszorítja a másikat a kijelzőről. Ez a képernyőből kiszorító technika melleleg szerintem már az első részben sem volt jó ötlet, hiszen játék közben



letve alszanak el a kijelzőkön a színnek. A győztes persze ilyenkor is az, akinek az összes színe kigyullad. Így játszhatunk különálló futamot (Single Race), vagy bajnokságot (Tournament). Ez utóbbit az a győz, aki több futamot tud megnyerni. Ezen kívül több játékos esetén is van arra módunk, hogy csak az idő ellen versenyezve mérjük össze a tudásunkat. Végül lehetőség van arra is, hogy négyen két csapatot alkotva versenyezzünk (4 Player Teams), valamint hogy akár 16-an (!) Head-to-Head játékokkal bajnokságot rendezzünk (Party Play).

CSINÁLD MAGAD!

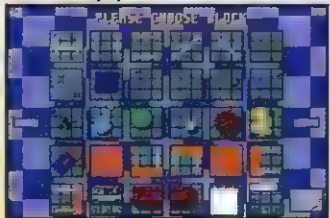
Belejezésül az ismertető végére tartogattam az igazi csemegét, ami nem más, mint egy pályaszerkesztő (Construction Kit), amivel azonban nem csak pályát szerkeszthetünk, hanem még

az a versenyző, aki előbbre van, nem lát semmit előre a pályából, tehát mondjuk jöhet egy szakadék, s már el is vesztettünk egy pontot. Ez tehát óriási előny a gépnek, mivel "nek" természetesen nincs szüksége, hogy lássa a pályát, s így persze soha sem hibázik. A következő opció a "Super League", amelyben mind a tízenhat versenyző négy csoportra osztva részt vesz, s pontszámok alapján, kieséses módon jutunk el az aranykupáig. Az egy játékos módban az utolsó lehetőség az idő elleni küzdelem, aminek a lényege úgy gondolom már benne is van a nevében.

■ Úgy tűnik, a folyóponton turisták járhattak.



■ A versenyt persze az ebéd sem zavarhatja meg.



■ A Construction Kíttel saját pályát és saját kocsit is tervezhetünk.



HA NÉHÁNY BARÁT JÖN LÁTOGATÓBA

Játszhatunk ketten, hárman vagy négyen egymás ellen. Három illetve négy játékos esetén mindenki külön színkijelzőt kap, s aszerint, hogy ki mikor marad le a képernyőről, gyulladnak, il-



■ Tudásunkat akár a levegőben is összemérhetjük.



■ A pool asztalon a lyukak most nem számítanak jó pontnak.

háltereket, és kocsikat is tervezhetünk, de még az adott pálya "rögzítését" is átállíthatjuk. Így már tehát nem csodálkozhat rajta senki, hogy a Codemasters ettől a verziótól is a Segáshoz hasonló sikert vár el.

V.Z.

576 ÉRTÉKELŐ

MICRO MACHINES 2

CODEMASTERS

grafika	hang/zene	kezelhetőség	kijelzés
PITE	KORREKT	KENYÉ	
87%			
C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB	HD: 10MB	VIDEO: VGA
	CD: 1	ZONE: 28	SAPRO GUS ROLAND ADL18

Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

999,- Ft



TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

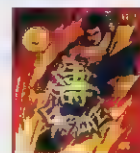
699,- Ft



NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

999,- Ft



LONG LIFE

A legnagyobb vererekedős játék a C64 történelmében.

999,- Ft

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)



TRANS-AM
elektronika

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel/Fax: 164-05-79 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391, 06-20-346-037

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK:

Eredeti Sound Blasterek: Sound Blaster 2.0
Sound Blaster Pro
Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound
Gravis Ultra Sound Max

Média Magic hangkártyák: Média Magic 16 IDE
Média Magic 16 IDE OEM



CD DRIVE-OK:

- Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Tipusok: * SONY



- * PANASONIC
- * TOSHIBA
- * NEC
- * PIONEER
- * MITSUBISHI
- * SANYO

Sony CDU 55-E	15.800,-
Panasonic CR 562-J	15.400,-
Toshiba 4x-es drive	28.600,-
Teac 4x-es drive + kártya	25.800,-
10 darabos CD pack	6.000,-
EPSON LQ-400 A/4, 9 tű, lapadagoló + traktor	
használt, fél év garancia	24.000,-

HANGFALAK:

- 10 W aktív hangfal (1 pár)
- 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)

Videódigitalizáló- és MPEG lejátszó kártyák, CD írók, MPEG stúdiók raktárról és megrendelésre.

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471 # Tone üzemmódban!

PANASONIC CR 562-J + 10 db CD LEMEZ VAGY SONY CDU 55-E + 10 db CD-LEMEZ 19.900,- + ÁFA!!!
TEAC 4X-ES CD + 10 DB CD LEMEZ 29.900,- + ÁFA !!!
SOUND BLASTER 16 VE + 1 PÁR AKTÍV HANGFAL 14.800,- + ÁFA!!!

ÁLLANDÓ AKCIÓK!
VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

386 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	94.400,-
486 DX/40, 4 Mb RAM, 270 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 512 VGA, Baby v. Mini	100.000,-
486 DX/66, 4 Mb RAM, 428 HDD, 1.44 FDD, LR SVGA, 1 Mb VGA, Baby v. Mini	122.000,-

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az **576 KByte** keres hazai illetve
külföldi terjesztésre igényesen
elkészített számítógépes játékokat
(C64, Amiga, PC)!
Demokat, referenciákat az újság címére
várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

Ne szalassd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!

ÚJ ELŐFIZETÉSI AKCIÓNK

részletei
az újság 17. oldalán
találhatók.

A **NYEREMÉNYESŐ**
akciónk véget ért.

A **SEGA SATURN**
sorsolásának eredmény-
hirdetése a július-augusztusi
duplaszámban olvasható.

Megrendelő

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj (érvényes 1995. június 1-től):

- ☐ negyed évre: **850,-**
☐ fél évre: **1.650,-**
☐ egy évre: **3.200,-**

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: _____

Címe: _____

Írányítószám: _____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy
a megrendelőlapot
borítékban
az alábbi címre feladni
szíveskedjenek:



COMGAME GM

1389 Budapest,
Postafiók 132.

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzártá előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK: Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft minden további sor 120,- Ft + 25% ÁFA = 150,- Ft
Közületeknek: az első 5 sorig 600,- Ft + 25% ÁFA = 750,- Ft minden további sor 300,- Ft + 25% ÁFA = 375,- Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ CSERE ☐ VASTAG BETŰ(+50% FELÁR)
☐ AMIGA ☐ EGYÉB ☐ KERES ☐ INVERZ ☐ KERET
ROVAT: ☐ KÍNÁL

APRÓ

- AMIGA KÍNÁL**
- Amiga1200 + Philips PRO8CM852 színes monitor 50 db lemez egér pad 2 db extra joy pörvélő eladó 63.000 Ft-ért Cím: Kúpczák Csaba Bp. Korporat u. 14 AS 8 Tel: 260-86-23
 - Amiga500-600-1200-hoz használható 525-ös külső drive 6000 Ft-ért eladó Erd. Szan. Krisztián 2132 Gódd-Felső Tekei Pál ut 22
 - Eladó Amiga500-as (1 MB), lemezek 2 joyr egér könyv és leírások Erdéklődni lehet minden este (20-21-ig) Tel: 261 02 70
 - Eladó Amiga500 1 MB, modulátor egér 1084s monitor eredeti Elite II F1 GP játékprogramok lá 65 000Ft Erd 36/321-665
 - Eladó Amiga-CD32 5CD lemezzel (pld: Microcosm, Rise of the Robots) + joystick + újságok 38 E-ért Daniluszki Zoltán 4400 Nyiregyháza Rajk László utca 38
 - Amiga500 (1 MB) + TV-modulátor + külső drive + 2 db joystick + 150 db lemez + Boot Selector + 2 db mouse Ár: 30.000Ft Erd. Hórn Ferenc 1043 Bp. Kassai u. 9 4/23 (16 ó. után)
 - Amiga CD32 5 CD-vel eladó 32 ezer Ft-ért vagy Super Nintendo (3 kazettával Mario All Stars Hupikék Törpök Mickey Mania) csere Sega CD-re érkeke Tel: 175-9011/275 m. Albert György-nekvéres deleón
 - Amiga500 1 M RAM Action MK3 TV modulátor, 3 joyr, könyvek 200 lemez programokkal a tild Piskator M. klos 1-687-703 vagy 10-14h-ig 263-0855/171 melék
 - Amiga1200 + 80 MB (2.5") + C1065 stereo monitor + kiegészítők 74 000Ft-ért eladó Csónes Áron Bp Tel: 215-78-05
 - Eladó Amiga1200, TRA turbókanya 4 MB SIMM RAM 3.5" külső drive Egyben és külön is vagy PC-re cserélhető Erd. Finta Csaba 8100 Várpalota Lohom u. 12
 - Amiga500 1085 monitor garanciás 25000 Ft 210 MB Winchi 15000 Ft 525 külső drive 100 db lemezzel 17000 Ft Cím: 5900 Orosháza Juhász Gyula u. 42 8 óra után Tel: 62-341297 9-16 ig
 - A500 (1 MB) + 2 joy + 1084s monitor + lemezek + egér Ár: 40 000 Ft Tel: 06-30-461-246
 - A500 (kapcsolható 1 MB) + külső floppy drive + mouse + 145 db lemez + emeztatók + Noris pörvélő + mousepad áron alul sűrűsödő eladó megkímélt állapotban Tel: 221-33-59 (18 órától)
 - A500 (1 MB) 1084s monitor + szűrő TV-modulátor 3,5-ös külső floppy 4 db joy 2 egér pad winchestervezérlő kanya 180 lemez programokkal eladó lá 60 ezer Ft Erd. Tóth János 6098 Tass Dózsa Gy u. 42
 - Eladó A600 + egér + joy 450 db lemez: zet Eurocarti kábellet irányár 40 000Ft Erd: 06-88-371-920 Vagy Alan ST-re cserélnem Veres Sándor 8100 Várpalota Gárdonyi Géza ut 41
 - Eladó A600 + egér + joy 450 db lemez: zet Eurocarti kábellet irányár 40 000Ft Erd: 06-88-371-920 Vagy Alan ST-re cserélnem Veres Sándor 8100 Várpalota Gárdonyi Géza ut 41
 - CD32-re eladom vagy elcserélem Microcosm, Zool Myth Nick Faldo Golf Summer Olympics Dangerous Streets programokkal Erd. Pék Zoltán Tel: 256-07-96
 - SEGÁk MD-ot + 3 joy + 5 szuper játék elcserélnem Amiga-ra + tanácsok lá 26000 Ft Erd. Máté Máté 7700 Munkács Brand Ede u. 5/b
- AMIGA CSERE**
- Eladó A600 + egér + joy 450 db lemez: zet Eurocarti kábellet irányár 40 000Ft Erd: 06-88-371-920 Vagy Alan ST-re cserélnem Veres Sándor 8100 Várpalota Gárdonyi Géza ut 41
 - Eladó A600 + egér + joy 450 db lemez: zet Eurocarti kábellet irányár 40 000Ft Erd: 06-88-371-920 Vagy Alan ST-re cserélnem Veres Sándor 8100 Várpalota Gárdonyi Géza ut 41
- EGYÉB KÍNÁL**
- SEGÁ Megadrive játékok eladók Morla kábellet 1. Shadow Dance Tel: 285 15/4
 - Eladó SEGÁ MD2 + MEGACD 2 + 2 joy + 3 CD (Sonic, Batman R, T Hawk + Universal adapter + 3 játék MK2 W Boy NBA JAM NBA JAM 3) irányár 696 Ft Tel: 06-30-402-376
 - Eladó egy SNES + 2 joy + 3 játék Ugyanitt eladó egy 386SX33 2 M RAM 42 M HDD 12 FDD máh SVGA + 512 KB vez + egér + jg-ók Tel: 06-45-371 320-18 óra után
 - Eladó Egy SM2 + 3 joy + 6 db játék Super SF2 + Aladdin + Jurassic P + Another World + 2 db focus program 40 000 Ft Erdéklődni Bakos Zoltán 06-30-491 718-as számon
 - Eladó GameBoy + 1 játék (Gargoyles) Ár: 7 000Ft Cím: 2700 Cegléd Tel: 06-53 342 006
 - Sűrűsödő eladom v. elcserélem Game Boy programja SNES Maximum Carnage F Zero Dual Spot játékok 50%-os áron Cím: Andor Péter 8900 Zalaegerszeg Hegy utca 3
 - SEGÁk alkudjatok! Eladó SEGÁ MD + MCD + 3 db CD-s játék + 1 db joystick + Sonic1 Csak egyben irányár 60 000Ft Erd: 1688147-es telefonon Barkász Zoltán
 - Eladó SEGÁ MD II Magnum Set2 Joy ját 4 játékkal (Super Hang On, Sonic 2 World Cup Italia Columns) Ár: 16 000Ft Tel: 189 71 26 Kollár
 - Eladó Atari Jaguar Kenzöl 5 játékkal, Ugyanitt eladó Philips 8833 B monitor, Jaguarra programozható is Erdéklődni Tel: 74/327-185 000
 - Eladó kifüggesztett állapotban lévő NES kábellettel (World Cup és Super Mario 3), Erdéklődni: Ságáné Halván Mária 17. és a 37/343-328-os telefonon este
 - Eladó egy SEGÁ MD 2. + 2 irányító és 3 játék. Erdéklődni a 130-42-84-as telefonon lehet. Ár: 30.000Ft.
 - Super Nintendo alapbeállításban + 1 joystick + atari kábellet + 19 000Ft Játékok atlag 3 000Ft-ért. Mar. nov. György 2760 Nagykála, teleköt 2-én
 - Eladó SEGÁ Game Gear + hálózati adapter + 6 játék (Spider-man, NBA JAM, Sonic, J.Park, WW, Dzsungel Könyve) 26.000Ft. Tel.: (52) 362-353
 - Eladó egy kifüggesztett állapotban lévő SEGÁ CD (V.2.8) 7 db CD-vel + 2 joystick, kábellettel, Erdéklődni: 238-82-80 tel. számon. Cím: Búcskányi Károly 1186 Bp., Duna u. 63.
 - SEGÁ MCD II + 4 játék család: okok mátt sűrűsödő eladó csak egyben 57 000 Ft-ért (Pl: Sonic, Spiderman Star Wars) + CD adapter Alkudni lehet Tel: 28-310-124
 - Eladó SNES-re Pocky + Rocky Tiny Toon Maniacs 6000 Sm City 4500 Ugyanitt keresek Amiga + programokat reális áron Tel: (06-56) 427 939
 - MD-ra Morla K. 6500 Ft Mega Games 1 7000Ft (3 játék) Cool Spot 5500 Ft és
- EGYÉB KERES**
- Keresek eredeti Prince of P 2 Lila Dvbl bármilyen Lemmings Cserébe 31 db lapozható könyv 2 szereplő játék program PC Windows 3.1m E. R. R. R. 6400 Kiskunhalas Máté utca 31/L
 - Keresem az 576 Kbyte következő számot: 93/11/12, 94/2/9 (csak jó állapotban) Cím: Rácz Pál 1024 Bp. Filler u. 1 2/5 Tel: 1760011/3 munkaidőben
 - SEGÁ MD-ot vagy SNES-1 vásárolnék programokkal Cím: Juhász Attila 4400 Nyiregyháza Kossuth ut 28 vagy Tel: 06-42 311 598 (19 óra után)
 - SEGÁ Megadrive 2-re keresek megvételre PGA Tour Golf 2 vagy Golf3 kazettával Ár megvezetés szemlét Tel: 178-4649 (18 óra után)
 - Game Gear 1-vel nékem szíveskedjenek eladni 2 programja: a két Game Boy 1-s adok Dscm: Zsolt 6080 Szabadkai Pr. 3 Game Boy eladó 5000 Ft-ért
 - Keresem az 576 50-ben 91-ben 92-ben megjelölt számú plussz a Számológép
- PC KÍNÁL**
- Eladó egy 210MB-os Comer Winchester Erdéklődni lehet a 06-(28)-320-433 számon (du)
- PC CSERE**
- Keresek eredeti Prince of P 2 Lila Dvbl bármilyen Lemmings Cserébe 31 db lapozható könyv 2 szereplő játék program PC Windows 3.1m E. R. R. R. 6400 Kiskunhalas Máté utca 31/L
- EGYÉB KERES**
- Keresem az 576 Kbyte következő számot: 93/11/12, 94/2/9 (csak jó állapotban) Cím: Rácz Pál 1024 Bp. Filler u. 1 2/5 Tel: 1760011/3 munkaidőben
 - SEGÁ MD-ot vagy SNES-1 vásárolnék programokkal Cím: Juhász Attila 4400 Nyiregyháza Kossuth ut 28 vagy Tel: 06-42 311 598 (19 óra után)
 - SEGÁ Megadrive 2-re keresek megvételre PGA Tour Golf 2 vagy Golf3 kazettával Ár megvezetés szemlét Tel: 178-4649 (18 óra után)
 - Game Gear 1-vel nékem szíveskedjenek eladni 2 programja: a két Game Boy 1-s adok Dscm: Zsolt 6080 Szabadkai Pr. 3 Game Boy eladó 5000 Ft-ért
 - Keresem az 576 50-ben 91-ben 92-ben megjelölt számú plussz a Számológép
- EGYÉB KERES**
- Keresek eredeti Prince of P 2 Lila Dvbl bármilyen Lemmings Cserébe 31 db lapozható könyv 2 szereplő játék program PC Windows 3.1m E. R. R. R. 6400 Kiskunhalas Máté utca 31/L
 - Keresem az 576 Kbyte következő számot: 93/11/12, 94/2/9 (csak jó állapotban) Cím: Rácz Pál 1024 Bp. Filler u. 1 2/5 Tel: 1760011/3 munkaidőben
 - SEGÁ MD-ot vagy SNES-1 vásárolnék programokkal Cím: Juhász Attila 4400 Nyiregyháza Kossuth ut 28 vagy Tel: 06-42 311 598 (19 óra után)
 - SEGÁ Megadrive 2-re keresek megvételre PGA Tour Golf 2 vagy Golf3 kazettával Ár megvezetés szemlét Tel: 178-4649 (18 óra után)
 - Game Gear 1-vel nékem szíveskedjenek eladni 2 programja: a két Game Boy 1-s adok Dscm: Zsolt 6080 Szabadkai Pr. 3 Game Boy eladó 5000 Ft-ért
 - Keresem az 576 50-ben 91-ben 92-ben megjelölt számú plussz a Számológép

INTERAKTÍV MULTIMÉDIA MAGAZIN

KORONGVILÁG

Játék-leírások

film, zene, könyv

nemesek profiljának

Megjelenik júniusban. Ára: 940 forint

Megvásárolható számítástechnikai szakszettekben, valamint a szerkesztőségben (1074 Bp. Alsóerdősor u. 3.).

Megrendelhető postai utánvétellel: 1630 Bp. Pf.: 29.

A postaköltséget a kiadó magára vállalja.

Kiadja a CD-ARCHIVE KFT

95/1

A HÓNAP DUMÁJA

Azt hiszem, hogy az alábbi fejtegetéssel sokak lelkivilágába gázolok majd, de az igazságot ki kell mondani, nem lehet halogatni a dolgot. Az Amiga jövőjéről van szó. Azaz a múltjáról, hiszen lassanként már csak abból él. Mégpedig 10 éve. A masina első prototípusát pontosan 10 évvel ezelőtt, 1995 júniusában, a Chicagóban megrendezett CES-en (Computer Electronics Show-n) mutatták be a nagyérdeműnek. Villámgyorsan népszerűvé vált kompakt formája és a benne rejlő számtalan lehetőség miatt. Az 500-as után párhuzamosan megjelent az A2000, A4000, majd az A1200-as és az A600-as, de csak az A500-as és az A1200-as eladási statisztikái voltak biztatóak az akkori tulajdonosok, a Commodore számára. A PC és a konzolok előretörésével az időtájt még nem nagyon számoltak a szakértők, ezért kissé túlságosan is leeresztett a Commodore, minimális fejlesztési összegeket investált az újabb prototípusokba, illetve félmegoldásokkal akarta megegyeztetni a vásárlókat. Pedig itt lehetett volna megfogni a dolgot: a merevlemez, mint tárolóegységet alapkiszorításban tartalmaznia kellett volna a számítógépnek, illetve a CD-ROM technika előretörését meg kellett volna lovagolniuk, de nem egy új gép, a CD32 kifejlesztésével, hanem például az

A1200-as alapra helyezett CD drive-val - ha ez négy-öt éve kijött volna, most nem lennének filléres gondjai az azóta már az ESCOM tulajdonába átment cég Amiga szekciójának. Továbbá arra a nyilvánvaló tényre sem helyeztek megfelelő súlyt, hogy az Amiga igenis JÁTÉKGÉP, profi felhasználásra teljességgel alkalmas. A játékosok pedig mit akarnak: feltenni/betenni a játékot a gépbe és attól a pillanattól kezdve ne zavarja semmi a játékelményt. A lemezcserélgetés a '80-as évek ópiuma volt. Mára a keményebb drogok a menők.

Az ESCOM legfőbb főmuftija szerint még nincs semmi veszve. Miután potom 10 millió dollárért (azaz szinte ingyen) kivásárolta a Commodore-t a halál karmai közül, máris újabb terveket szövögetnek a mítosz visszaállítására. Ismét beindul az A1200-as gyártása valahol Kínában, egy Amiga alapú PowerPC fejlesztése is dolgozik (csak nehogy megint késő legyen), illetve kelet európai közkívánatra ismét előveszik a C64-est, mivel itt még mindig óriási felvevőpiaca van. S hogy ki fog Amigára és C64-re újabb játékokat fejleszteni, amikor már szinte minden cég bejelentette, hogy törli a repertoárjukból a két "roncsot"? Nos, ez már egy újabb történet...

megfelel az elvárásoknak, hanem az elvvel. Amikor már az fejlesztők végképp kifognak az ötletekből, akkor elkezdnek logikai játékokat piacra dobni. Ez pedig itten a hamarosan elinduló lavina első hópihéje. Azazhogy a második, mert a "szuper" jelző nem állapot, hanem mennyiséghatározó: ez a második változata a játéknak. Ehe. Hísz a piszi. Előszedtek 20 féle shareware D-Paint piktúrát, bedurrantották a háttérbe, hanyagul elégányoltak néhány új mintázatu csatornaelemet, aztán hadd szóljon. Na neeem, ezt a szemkiszűrősdit már eljátszották velünk C64-en (aki erre gondolt, az veregesse meg a hátát), köszönjük, nem kérünk belőle.



Stílusosan illeszkedve a fenti cikkhez, most egy Amiga játékot, illetve stílusirányzatot fogok a falra hányni. A jelenséget tapasztaltam már valamikor korábban, egy másik géptípussal kapcsolatban - gondolom sokan kitárlják, hogy mire gondoltam.

Nagy dírral-durrall megjelent az Audio-genic-től a Super Loopz című logikai játék. Ez még nem is lenne baj, de könyörgöm: 1995-öt írunk, nem pedig a nyolcvanas évek derekán járunk! Nem is annyira a játék kivitelezésével van gondom, mivel az végső soron a stílus szűkös határait figyelembe véve

TOP LISTA

MINDEN IDŐK LEGJOBBJAI

Zolee
százize szerint

C-64

1. CREATURES 1-2
2. STREET ROD
3. R-TYPE
4. MANIAC MANSION
5. HAMMERFIST

AMIGA

1. CANNON FODDER
2. PINBALL FANTASIES
3. THE CHAOS ENGINE
4. LEMMINGS
5. ZEEWOLF

PC

1. DOOM 2
2. PYROTECHNICA
3. T.F.X.
4. PINBALL FANTASIES
5. VIRTUAL POOL

KONZOL

1. ALADDIN
2. NHL HOCKEY '94
3. EARTHWORM JIM
4. PITFALL!
5. JUNGLE BOOK

AZ
576



**MEGNYITOTTA
LEGÚJABB ÜZLETÉT**

A WIZARD'S

**JÁTEKTEREMBEN,
A TOP TEN SHOPBAN.**



**Kultúrált környezetben válogathatsz
a legfrissebb CD-ROM-ok, lemezes és
kazettás programok között.**

**Széles választékban kaphatók vadiúj
PC-s, Amigás és konzolos (SEGA,
NINTENDO) játékok.**

**Ha pedig elkapott a hely varázsa,
kipróbálhatod
a legújabb játéktermi csodagépeket is.**

**Az Irányi utcában a Ferenciek terénél
nyitva 11-01-ig
(Az 576 KByte Shop este 10-ig látogatható)**



A HŰSÉG KAMATA A BŐSÉG ZAVARA

1995. június 1-től eddig soha nem nyújtott
előnyökkel indítjuk előfizetési akciónkat.
Nemcsak az újság árából takaríthatsz meg
komoly összeget, hanem

KLUBKÁRTYA SZOLGÁLTATÁSUNKKAL

kényelmesebbé és sokkal előnyösebbé
teheted vásárlásodat is.

Rendeld meg az újságot legalább negyedévre
és élvezd az előfizetés nyújtotta előnyöket!

ELŐFIZETÉSI DÍJ:

1/4 ÉVRE:	850 Ft	(35 Ft megtakarítás számonként)
1/2 ÉVRE:	1650 Ft	(43 Ft megtakarítás számonként)
1 ÉVRE:	3200 Ft	(51 Ft megtakarítás számonként)

Ez már önmagában is megéri,

DE

mi még ennél is többet adunk!

3/6/12

Negyed-, fél- vagy egész éves előfizetés esetén
háromszor, hatvan, illetve tizenkétszer
5,76% áremedménnyel

az előfizetéses árakhoz képest. Az előfizetéses árak a
jelenkorban érvényben lévő árakhoz képest a fentiekben megadott
áremedménnyel csökkentve kerülnek kiszámlázásra.

KLUBKÁRTYÁVAL!

A kártyát a belizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

A kártyát a belizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
A kártyát a belizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.
A kártyát a belizetés után megjelenő újsággal együtt postázzuk.

TITKOSÜGYNÖKÖK EGY DÉMON NYOMÁBAN

BUREAU 13

Bureau 13 már nemcsak a titkos, hogy a Bureau 13 Take 2-vel karöltve szinte kizárólag a egyetlen jövő cyber világába kalauzáló játékok kiadására specializálódott. Ez még önmagában nem volna baj, hiszen magam is kedvelem ezt a témát, ám ezt még jobban kedvelem, ha ez a téma kellemes kivitelezéssel párosul, ami azonban sajnos a cég több játékával egyetemben a legújabb művükre, a Bureau 13-ra sem

gáljuk meg az asztalt, mivel az aljára ragasztva az üzenetrögzítő egyik kazettáját találjuk. Ezt a kazettát játsszuk vissza a rögzítővel, s máris meg van Withers ügynök címe: egy parkoló. Ez azonban még kevés. Nézzük be a rendőrségre, s ott az asztalon található ragasztóval ragasszuk be a poroltós szekrényt. Lökjük a rendőr hamutartóját a papírkosárba, s máris magunkra maradtunk. Menjünk be a sheriff

A Bureau 13 játékaival

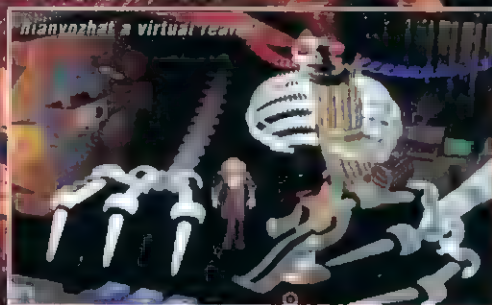
mind ugyanaz a gond:

nehézkedő irányítás, vontatott történet.

Sajnos ez alól a Bureau 13 sem kivétel.



Egy karakterlővő a B 13 szimulátorban.



Előmozdíthat a virtuális realitás.

az asztalra. A vámpír, illetve a tolvajjal a különleges képességek segítségével besurranhatunk a parkoló háta mögött, a titkos széfek felé pedig a kocsikba női alakok segítségével. A kocsikban megpróbálunk mászni, de a maradtunk a parkolóval a

fogható rá. A Bureau 13 játékmenelete megrekedt a késő '80-as évek C64-es kalandjátékainak az "Itt vedd ezt a tárgyat fel, ott pedig használd" szívszínű színeinél, igaz, ez a játékmenelet a Bureau 13 esetében annak köszönhető, hogy a játék egy azonos című papíron játszható RPG alapján készült, így ez tehát végül is elnézhető, viszont a nehézkes irányítás, a néhány teljesen felesleges, zavaró parancs, meg hogy amikor már sok tárgyunk van, orákig kell szortírozni az inventory-nkat, nos ez mind kizárólag a programozók "érdeme".

MILYEN IS A JÁTÉK?

A játék tulajdonképpen grafikai és zeneileg kielégítő élményt nyújt (legalábbis a CD-s verzió), tehát voltaképpen az említett szépséghibáktól eltekintve nem lehet gondunk vele. A program legfőbb erénye, hogy összesen hat szereplő közül választhatunk (egyszerre kettőt), s mindegyik szereplő természetesen más-más dologban járatos, tehát a sztori néhány részletének a kiválasztott figurától függően többféle megoldása is van.

Mi egy titkosügynökség két ügynökét fogjuk irányítani, akik azt a feladatot kapják, hogy nyomozzák ki, hogy az iroda egy másik ügynőke miért támadta meg Stratusburg látszólag ártatlan sheriffjét. A nyomozásunk során ki fogjuk deríteni, hogy egy Stellerox nevű démonnal állunk szemben, aki egy komputervíruson keresztül akarja irányítani a világot, chipket ültetve az emberek nyakába, köztük a sheriffnek is. Mát akkor munkára!

A FŐUTCA

Először is menjünk Rick Elektronikai Üzletéhez, s torjunk be. Ha másképp nem megy, vizsgáljuk meg az üzlet falát, majd a kilazított téglával dobjuk be a bejáratot. Vegyük fel a csipfogót a polcra, s vizsgáljuk meg az asztalt, mivel az aljára ragasztva az

irodájába, s az asztaliókból vegyük ki a kulcsát, a biztosítékokat kinyitva pedig csavarjunk ki egy biztosítékot, majd kapcsoljuk le a főkapcsolót. A kulccsal nyissuk ki a bizonyítékok raktárát. Áram nélkül immár nem vesz semmit a kamera, tehát vegyük fel a bizonyítékokat és a fényképezőt. Menjünk az AI Corporation székébe mögé, s nyissuk ki a szemetes konténerét, s keressgéljünk benne. Az így előkerülő Ted Simpsonnak címzett üres dobozzal csöngettünk be az épületbe, s a kijövő biztonsági őrök mutassuk meg, mire az beenged minket. A titkárnő asztalán és a főnyomozószobában érdekes iratokat találhatunk, ezeket vegyük fel s olvassuk el. A hátsó ajtón keresztül a biztonsági kamerák központjába jutunk, ahol vegyük fel a videokazettákat. Most menjünk be az irodába, s nyomjuk meg az asztalon a gombot. Az így előkerülő videóba látjuk be a hangerő kazettát, s vegyük fel a távirányítót. Nyissuk ki a falon a füstjelzőt, vegyük ki belőle az elemet, s tegyük az irányítóba. Töljük el a falon a kepet, s játsszuk le a szalagot, melyben őrzve van a videó. Az így kinyitott széfben találjuk az újabb videószalagot, s azt is játsszuk le. Ezen Withers kisbuszát látjuk, melynek leolvasóját a rendszáma látható. Most menjünk vissza a kilazított helyre, azaz megpróbáljuk a tornakibontó iroda ajtaját elcsúsztatni. A cél bejutni a kézbesítő iroda alkalmazottjainak

sorok irásáig még nem jöttem rá mit lehet tenni, tehát őket ne válasszuk együtt. Az öltözőben nyissuk ki a biztosítékszekerényt, vegyük ki a rossz biztosítékot, s csavarjuk be a rendőrségről lopottat. Az immár láthatóvá vált sötét úton nyissuk ki Withers szekrényét, s vegyük ki belőle a kabátot. Kutaszkodj a kabátot, a zsebéből ugyanis egy kocsikulcs kerül elő. A Rick Shopjával szembeni parkolóban Withers kisbusza, az azonban egyelőre nem indul. A Withers slusszkulcsát. Erre az egy kulcsra kattintva, melyből a kisbusz mágneszárjának a kártyája kerül elő. Nyissuk ki a buszt, mászzunk be, s minajárt szálljunk is ki, mivel a kocsiban Withers naplójára hukkannak, melyet ha elolvassuk meg tudjuk, hogy a körházban újra megpróbálja megölni a sheriffet. Menjünk azonban a körházba, ahol Withers



Az egyik élő bábuvá változtatott áldozat, Veronica Cotton.



már épp egy újabb benn-ban serénykedik, amikor megzavarjuk. Fenyvegetőzni kezd, hogy ki van a székkel, mi van a sheriffel, újra fog próbálkozni. Közben a kocsit magához tér, mint tudjuk tőle, hogy épp az autótól valami komputert, és amikor valakik beültették a chipet. Ezután átad egy 4-es szintű kódkártyát az AI gyárban. Irány tovább a klubba, s ott a 2-es ponttal, az autózettel menjünk az erdőhöz.

AZ AI GYÁRTELEP

Bátáljunk be a székbe a kódkártyát, és vegyük fel a fegyverünket tegyük ki a kocsit az ajtón. Kétféleképpen fog megállni. Amikor a kocsit elhagyjuk, a kocsit, fogjuk el a kocsit, így eljutunk a gyártelepre. Ott nyissuk fel a biléteket, bent nyissuk ki a kapcsolótáblát, s

indítsuk be a kinn lévő ablakmosó liffet. Vegyük meg fel a fűrészt, majd liftezzünk fel. Az épületben használjuk balra az ajtón a kódkártyát, így egy raktárba jutunk, benne egy lifttel. Az előtte lévő állványon üssük be az AI székhez titkártól lopott papírról a kódot (2112). Liftezzünk le. A következő folyosón a ajtó előtt egy alig látható árny van, ezt vágjuk el a fogóval, s csak utána lépünk be az ajtón. Egy kisebb "mü-tőbe" érkezünk, ahol a chipet az emberekbe ültették. Vegyük fel a naulót, melyben az itt folyó munkák feljegyzése, s melyben Tucker sheriff neve is meg van említve. Itt még négy másikat olvashatunk. Szálljunk ismét a kocsiba, s irány az áldozatok lakhelye, a Dogwood Drive.

DOGWOOD DRIVE

Először is menjünk a könyvtár parkolójába, s vegyük ki az autó hátuljából a lámpát, és a papszert. Ez utóbbi "műszerrel" törjük fel Eddie Houston és Dennis Sterling lakását. Sterling otthonában az üzenetrögzítőn Ted Simpson hangját hallhatjuk, aki épp a mi likvidálásunkkal bízta meg Sterlinget, a garázsban pedig az egyik szekrényben egy pokolgépkekről szóló könyvet találhatunk. Houston lakásában egy vámpírfőző tiskából több más mellett egy ács körül elő, a konyhájában, az ajtó mögötti szemesben pedig egy koncertjegyet találunk. Menjünk balra az utcán, ameddig csak tudunk. Ott találunk meg a posztort, majd haj-



A Gauguin utánzat mögött egy szél rojlik nagyon eredeti.

majd akasszuk le a kódkártyát a falra, s húzzuk el vele a fém-től a dément. Most már hátra mehetünk a mauzóleumban. Nyissuk ki és lépünk be. A mauzóleum belseje Stollereix illúziója, s nem tudunk kijutni, csak körbe járhatunk. Am a kör belseje fele a fal csak illúzió, így átléphetünk rajta, ahol végül Stollereixet elűzzük a varázslatunkkal. A démon egy

6-os kódkártyát hagy maga után.

ISMÉT A GYÁRBAN

Térjünk vissza az AI gyárba, mivel Stollereix visszatért még nem szabadultunk meg. Menjünk át a kártyával a 6-os ajtón, s várjuk meg míg az ár távozik. Ekkor dobjunk a kávéjába altatópírnulát, s mi is távozzunk. Menjünk vissza, húzzuk ki az alvó ár szobából a 7-es kártyát, s nyissuk ki vele a következő ajtót. A sarkantyó tablattákkal ábrázolják fel az elkábított programozókat, aki elmondja az EMP labor adatainak a kódját. Menjünk tovább oda, s vegyük fel az EMP szerkezetet. Térjünk vissza a folyosóra, de onnan most a balra nyitló folyosóra menjünk, ami Simpson irodájához vezet. Nyissuk ki a 7-es kártyával, majd benn mozdítsuk el a Shakespeare szobor fejét. Menjünk át az így ki nyitott titkos ajtón, s ott használjuk az EMP-t, ami a titkosítást megszünteti. A következő szobában a vizsgálatra vizsgálódva vizsgálatunk egy titkosítást, melynek mágneses ajtaja most kinyit, s a vizsgálatunk megkezdődik.

A következő számítógépteremben megkapjuk a gyári kódrendszer alkotóját, Simpson, aki immár maga is áldozata lett saját művének. Beszéljünk vele, mire elmondja a program lekopcsolásának a kódját. Szálljunk be a virtual reality székbe, s a rendszerbe belépve ismét használjuk az EMP-t. Ez leblokkolja a vírust, s így a panelen végül beüthetjük a kódot, ami a teljes rendszer megsemmisítését eredményezi.

V.Z.



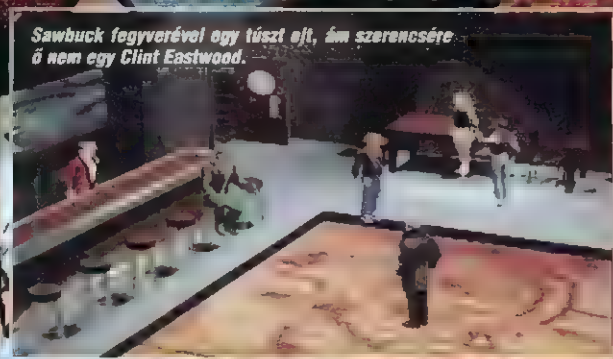
Ez a hatalmas, vízszintes helyiségben a kódkártyát beültetve szolgálat.

lesben álló Houstonra, akitől távolítsuk el a kódkártyát. Ezután irány Carver Barja, ahol Sawbuck megvárja egy tüst el. Nem muszály azonban megvárni, hanem közelítsünk felé annyiszor, míg ki nem lövöldözi a tarát, s elmenekül. Menjünk utána, s róla is szedjük le a chipet. Most menjünk be a gyógy-növény boltba, s vegyük fel az amulettet, melyből a varázsserejű Veronica Cotton szől hozzánk, s azt kérdezi, hogy látni akarjuk-e őt. Természetesen igen (Agree...). Azt üzeni, hogy a macskája, Elmo elvezet minket hozzá. Kövessük hát a nőt elött megjelenő macskát. Az autókban Sterlinghez jutunk, aki épp a kocsinkon bűvkölt valamilyen. Miután róla is eltávolítottuk a chipet, hálástalanítsuk az autókra szerelt bombát a fogóval, s csak utána kövessük az autóval a temetőbe a macskát.

A TEMETŐ

Követre Elmo végül eljutunk Veronica lakásához, de csak az egyik ügyünkkel lépünk be, azonnal akinél NINCS az amulett. Vegyük le Veronicáról is a chipet. Imárr a démon összes szolgáját likvidáltuk, s visszafelé a temetőben megjelenik Stollereix egy démonja. Készítsünk varázslatot: fűrészeljünk le a parkban a somról egy ágat, az ágból vágjunk le egy koronát, majd ássuk ki Spike Clemmings (egy gyilkos) csontrészét a temetőben, vegyük ki a mutatóujját, amit a templom konyhájában mártunk a pap (egy szűz) kifolyt vérébe, s írjuk fel vele a koronára a démon nevéét. Menjünk a pap szobájába, vizsgáljuk meg a padlószőnyeget, s nyissuk fel a titkos rekeszt. Vegyük ki a szelleműző könyvet,

Sawbuck fegyverével egy tüst el, ám szerencsére ő nem egy Clint Eastwood.



576: ÉRTÉKELO BUREAU 13

KIADJA GAMETEK

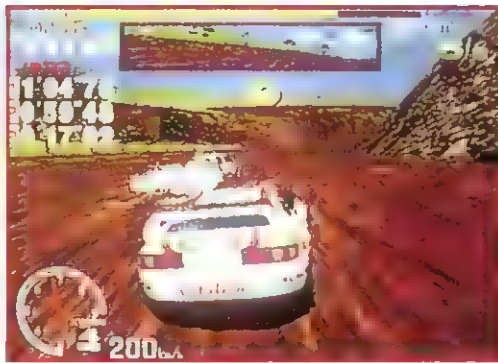
grafika	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
---------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

ÖSSZEHATÁS **71%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA				
AMIGA:	500	1200	CD32			
PC:	RAM: 4MB	HD: 13MB	VIDEO: VGA	CPU: 386		
	CD: 1	ZENE: SB	SBPRO	GUS	ROLAND	ADLIB

WEST LASER GAME CLUB

A WEST rovat olvasói között bizonyára sokan örülnek a nyári szünetnek és a megérdemelt szabadságoknak. Ha a hirtelen rátok szakadt szabadidővel esetleg nem tudnátok mit kezdeni, ugorjatok el a WEST-be, ahol ismét csak egy csomó újdonsággal várnak titeket. Az első és legizgalmasabb hír, hogy felszerelték egy olyan csörlőt, amellyel immár a legnagyobb méretű játé gépek is leszállíthatók a terembe! Elhárult tehát az akadály, jöhetnek az óriás beülős szimulátorok és a jobbnál jobb SEGA masinák. A jelenleg létező legszebb grafikájú autóversenyes játék, a **SEGA RALLY** is rövidesen megérkezik a WEST-be (talán a



tankszimulátor. Feladatunk az, hogy egy futurisztikus tankot - MEK-et - irányítva kinyírjuk a többi versenyzőt és megnyerjük a 12 lépcsőből álló bajnokságot. Közben 6 főellenféllel is meg kell majd küzdeni és a játék végén ott vár Nazrac, a főgonosz is. Kezdetkor 6 tank közül választhatunk, melyek 3 tulajdonságban (sebesség, fegyverzet, pajzs) különböznek egymástól. Miután beültem a székbe rögtön feltűnt, hogy a játékot két (!) joystickkel kell irányítani. Ha egy kart használunk, vagy mindkettővel ugyanarra mozgunk, az X-Y koordináták mentén indul meg a tank. Ha ellentétes irányba toljuk a karokat, akkor villámgyorsan fordulni tudunk - lényegében tehát a láncotlapok forgásirányát kezeljük. Mindkét karon 2-2 tűzgomb található, ezekkel a különböző fegyvereket aktivizáljuk.

cikk olvasásakor már ki is próbálhatjátok). Előzetesnek bemutatjuk a gépet és két kedvcsináló képet a játékból. Remélhetőleg a jövő hónapban bővebben is be tudunk róla számolni.



A gépek tesztelését a DEITH LEISURE tette lehetővé, köszönjük nekik.

JURASSIC PARK

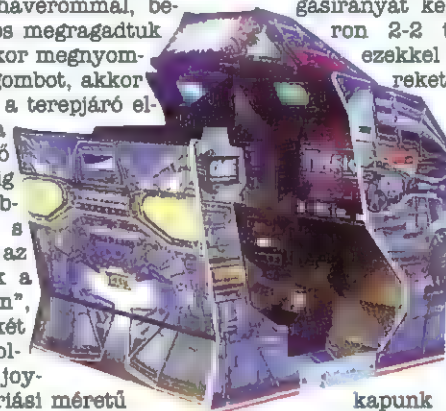
Ebben a hónapban két beülős gépet is tesztelhettem, ezek közül először a **JURASSIC PARK**-ot mutatom be nektek. Első látásra semmi extrát nem láttam a gépen, a kabin egy kétüléses terepjárót formáz, ahol a nagyméretű szélvédőre ve-

títve látjuk az akciót - egy célkeresztet irányítva kell lelőni a megvadult őshüllőket. Lecsúcsentünk a haverommal, bedobáltuk a huszasokat és megragadtuk a botkormányokat. Amikor megnyomtam a 2 PLAYER indítógombot, akkor ért az első meglepetés - a terepjáró elkezdett száguldani a dzsungelben (elképesztő a grafika) a kabin pedig milliméterre úgy dőlt jobbra-balra, előre-hátra, s úgy zötykölődött, ahogy az út haladt! Összenéztünk a sráccal - "Jézusom", mondtam és már két

kézzel markoltam a joysticket. Óriási méretű dinók rohantak felénk a képen, madarak csapódtak szemből az üvegnek, bőmböltek a Tyrannosaurusok és nekem már mindegy, hogy izzadt, hogy célon tudjam tartani az irányzékomat. A kocsi állat módon dülöngélt és észre sem vettem, hogy már végig is csináltuk a négy pályát. Komolyan mondom, próbáljátok ki ezt a gépet, mert ilyen még nem volt - ha ketten ültök neki és bedobtok fejenként 300 Ft-ot (ennyiből végig lehet játszani), fantasztikus élményben lesz részetek! A **JURASSIC PARK** az utóbbi hónapok legemlékezetesebb gépe volt.

T-MEK

A másik beülős masina valamivel komolyabb témájú, mint a JP, neve **T-MEK**. Az ATARI GAMES készítette és elég ritka stílust képvisel az arcade gépek között - lényegében egy hi-tech



kapunk jutalomjátékot, ha mi kerülünk ki győztesen a menetből. Igyekezünk különí minél több ellenfelet a pontszám miatt és a roncsokon átha/tva mindig vegyük fel a zöld energiatöltő kristályokat is. A pályán gyakran találkozunk lebegő gépekkel, melyek alatt kék fénycsóva van - ezek alatt átmenve tud-

juk a fegyvereinket újratölteni. Mint az az ismertetőből is látszik, a T-MEK nagyon igényes és összetett gép, azoknak ajánlom, akik kedvelik a komoly kihívásokat és a szimulátorokat. A grafika nem egetrengető, de ehhez a játékhoz pont megfelelő. Csak biztatás-ként mondom a megnyerés megszálottaknak, hogy párszáz forintból ezt a szupergépet is ki lehet végezni!

Martin



MANGA

Mint az köztudott, a nyár uborkaszezonnak számít a számítógépes játékok világában, hiszen ebben a három hónapban szinte alig jelennek meg új anyagok. Nem így van ez a MANGA-nál, akik folyamatosan adogatják ki az új filmeket, kezdik meg az izgalmasabbnál-izgalmasabb sorozatokat, éjt napallá téve szinkronizálják a történeteket, hogy őszig se kelljen unatkoznunk. Az a film, amit most be fogok mutatni azt bizonyítja, hogy a MANGA a forró nyári napokra is tartogat meglepetéseket.

PATLABOR - MOBILE POLICE

A MANGA filmek között elég sok foglalkozott már a jövő század elképzelt rendőrségével. A **PATLABOR** című alkotás egy sikeres japán televíziós és videó sorozatra épül, de ezúttal csak egy izgalmas történetet dolgoz fel. 1999-et írunk, a helyszín Tokyo, főszerepben a **MOBILE POLICE**, azaz a városi zsaruk. A cselekmény központjában azok a nagyméretű pilóta által irányított robotok - **LABOR-ok** - állnak, melyeket a tokiói rendőrség állított csatarendbe a bűnüldözés szolgálatában.

Az új fegyver már-már visszaszorítja az immáron tetéző bűnözési hullámot, amikor is egy titokzatos öngyilkosság kavarja fel a kedélyeket a városban. A tragédia kapcsolatban van az azzal a monstrum építkezéssel, amely a kikötőben folyik - ott épül ugyanis a titokzatos **Babylon Project**. Vajon mi a kapcsolat az öngyilkossággal, az új **Mobile Police AV-XO Zero Labor** és egy megvadult



prototípus tank között? A főszereplő zsaruk **Noah** és **Azuma** nyomozást indítanak és rájönnek, hogy a városra vigyázó 8 ezer (!) **Labort** valaki megfertőzte a **BABEL** vírussal - és ez bizony Tokyo pusztulásához vezethet. Hőseink elkeseredett háborút indítanak a vírus forrása ellen, amely a hatalmas **Babylon Project** toronyban rejtőzik. A film majd' 100 perces. A **MECHA**-kat az a **Yutak Izubuchi** tervezte, akinek a **SPACE CRUISER YAMATO**, a **STARSHIP TROOPERS**, a **MOBILE SUIT GUNDAM** és a **SILENT MOEBIUS** robotjait köszönhetjük. A rajongók ezúttal igazán el lesznek kényeztetve!

MANGA SZÓTÁR

A MANGA rovat olvasása és a filmek megtekintése közben bizonyára találkoztok már olyan ismeretlen szavakkal, melyek jelentésével nem voltatok tisztában. A következőkben néhány olyan kifejezést magyaráznék meg, melyeket ezzel a stílussal kapcsolatban gyakran használnak.

- **ANIME**: Ez a szó minden olyan alkotásra vonatkozik, ami "japán stílusban" készült. Leginkább a nem japán nemzetiségű rajongók használják, hogy megkülönböztessék az amerikai és európai animációs filmeket. Ha egy mű nem Japánból származik, akkor az nem Anime.

- **MANGA**: japán szó, jelentése képregény. A mangát általában minden korú és nemű japán ember előszeretettel olvassa.

- **CHARA**: a mangában előforduló karakterek/szereplők rövidítése.

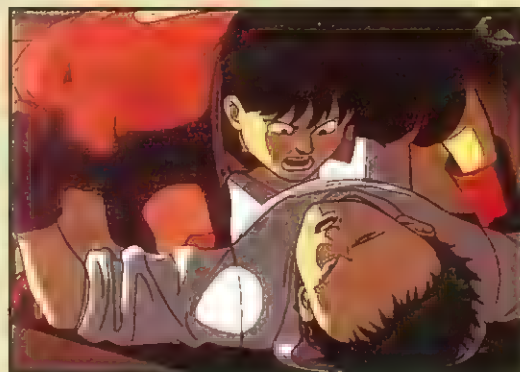
- **MECHA**: kurtított szó, a "mechanikus" megfelelője. Az egész kis masináktól

kezdve a toronymagas robotokig mindenre használják.

- **MOBILE SUIT**: a megnevezést először a GUNDAM sorozat megjelenése után kezdték használni. Egy olyan mecht jelent, melyet ember (pilóta) vezérel, de működése és teljesítménye szoros kapcsolatban van a pilóta fizikai állapotával, erejével, szellemi teljesítő képességével. A **Mobile Suitok** lehetnek egyszerű "exoskeleton"-ok (mint például **Ripley** hadnagy rakodógépe az **Alien 2**-ben) és lehetnek 30 méter magas felfegyverzett robotok is.

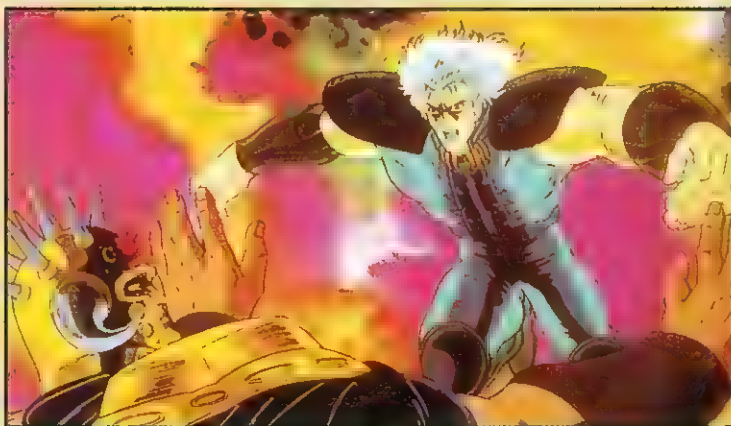
- **OAV**: **Original Animation Video** - olyan film, amelyet az alacsonyabb költségek miatt kifejezetten videó megjelenítésre szántak, nem pedig a mozivászonra.

- **CHAN**: tipikus japán toldalak, jelentése kedves/cuki (mindig pozitív beállítottságú állatra/személyre/lényre alkalmazták). Általában kis állatok, gyermekek nevéhez illesztik hozzá, de a szerelmesek is használják egymás között, pl. **MARUKO-CHAN**. A mangában egy speciális stílust képviselnek a chanok, hiszen vannak olyan filmek és képregények, melynek szereplői miniatűr, "bugyután" gyerekes robotok vagy kisrácok.



- **SD**: a **Super Deformed** rövidítése, például **SD GUNDAM**: az **SD-k** "törpe" verziói a **Mecháknak** és a **Charáknak**. Ellentétben a **Chanokkal**, az **SD-k** kifejezetten negatív jellemű szereplők is lehetnek.

Martin

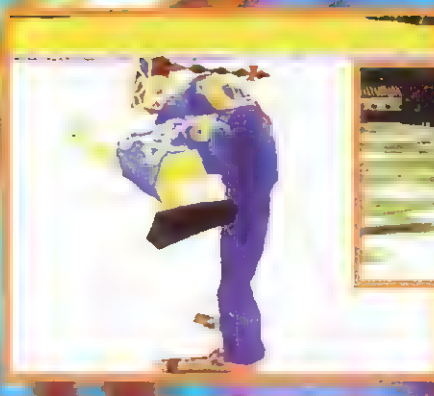


SEGA SATURN NEW



virtua fighter 2

A Saturn a sikerét nem utolsó sorban a hardware-rel egy időben megjelent 3D-s bunyós játéknak, a Virtua Fighternek köszönheti, amely szinte példátlanul 1:1 arányban kelt el a géppel, azaz minden eladott Saturn mellé jut egy. A VF óta azonban megjelent az ugyan kevésbé játszható, de szebb grafikájú PS-X-es Toshinden, s ezután sokan leírták a Saturnt. Az AM2 viszont már ígéri a VF2 megjelenését, ami grafikailag sokkal jobban meg fogja közelíteni az eredeti játéktérmi gép színvonalát, mint például a Daytona USA Saturn konverziója tette, tehát téves az a feltételezés, hogy a Daytona már kihozta a Saturnból a maximumot. A VF2 előzetes képei alapján ezzel teljes mértékben egyet érthetünk. A második részben nem csak az előző rész karaktereire "húznak" texture mapped grafikát, hanem a teljes játékot újra írják. A játék megjelenése az év végére várható, s ha minden igaz, nagyjából ebben az időben a játéktérmeiben már a VF3-ba dobálhatjuk az aprónkat. Az AM2 még egy másik nagy durranást is tervez a Saturnra, a Virtua Copot, amelyhez minden valószínűség szerint (ugyanúgy ahogy a Daytona USA-hez a kormány) majd egy pisztoly is beszerezhető lesz.



WS

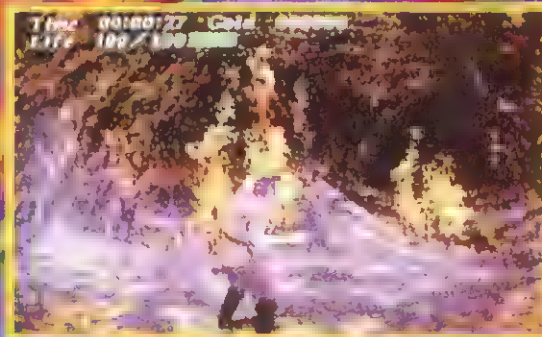
virtua-racing



Még a Daytona előtt minden valamire való játékkerem sztárja a Virtua Racing volt. A VR azóta már megjelent Mega Drive-on, és 32X-en is, most pedig a Time Warner Interactive gondozásában elkészült Saturnra is. Természetesen ez a legjobb és legszebben kidolgozott verzió, persze még több kocsival és még több pályával. A versenyben a szokásos négy féle kameránézetből mehetünk akár különálló futamokon, de immár választható az ún. Grand Prix Mode is, ami egy 10 menetes bajnokságot jelent, amelyen 15 vetélytárral kell összemérnünk a tudásunkat. Míg a 32X verzió öt pályát tartalmazott, addig a Saturnos társa már tizet, melyeken hat különböző kocsival száguldozhatunk, az 1960-as évjáratú Formula autótól kezdve a legmodernebb Forma 1-es kocsig. A programozók keményen dolgoztak, hogy a "hazavihető verzió" 100%-ig megegyezzen, sőt felülmúlja a játékkermi változatot. Ennek érdekében a szórakoztató részletekre is ügyeltek, – hogy egy példát említsék: ha Ausztráliában nekimegyünk egy fának, egy koala mackó csúszik le a fa törzsén, majd visszamászik, de találkozhatunk majd a pálya körül ugrándozó polygonos grafikájú kongurukkal is. Összgezve tehát egy fantasztikus konverzióról van szó, de ettől függetlenül a Daytona császárságát nem veszélyezteti...

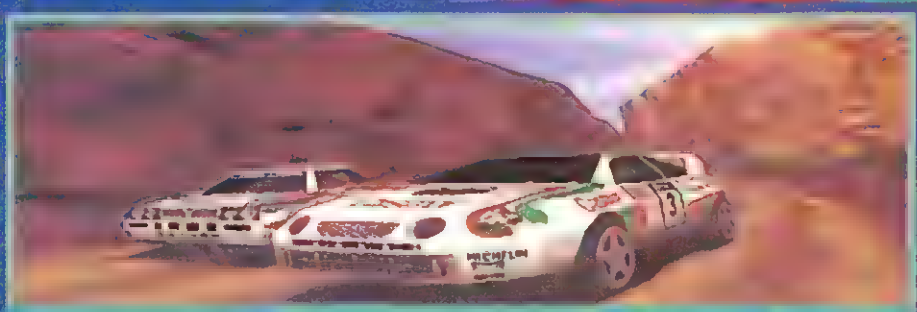
RPG SATURN-ra?

Japánban még mindig az RPG műfaj számít a legnépszerűbbnek, így nem csoda, hogy a Sega és a Sony is ilyen irányú fejlesztésekbe fogott a következő generációs gépein. A Manga rajongók számára külön örömet jelenthet, hogy olyan címek jelennek meg, mint Blue Seed, vagy Magic Knight Ray Earth. Jön a T&E Soft gondozásában a Virtual Hydlide, a régi Mega Drive játék folytatása, amiben a 2D-s ábrázolást klassz 3D-s, Doom-szerű grafikával cserélték fel. Én személy szerint nem vagyok RPG rajongó, de ha a jövőben ilyen játékok fognak kijönni, azt hiszem én is kedvet kapok hozzá. Már tényleg csak egy virtual reality sisak hiányzik hozzá, s teljes az illúzió. Ez egyelőre persze még csak álom, de úgy érzem ez is hamarosan valósággá fog válni. Az év későbbi felében várható a Rig Lord Saga megjelenése, ez szintén egy 3D-s ábrázolású RPG lesz, de ebben nem egy realiztikus világban bolyonghatunk, hanem inkább egy 3D-s rajzfilmbé cseppenünk.



SEGA rally 1995

A Sega Rally megjelenésekor a közszí szívesen nem is annyira a (leendő) Saturn tulajdonosok szívét dobogtatja meg, hanem inkább azokat, akik bizonyos fenekestől automatákba szeretik dobálni a megspórolt pénzüket. A játékkermek rendszeres látogatói körül valószínűleg nem is akad olyan, aki még tudna állni, hogy ne dobjon be 5 db húszast (!) a Daytona USA-ba, hogy aztán legjobb esetben max. 3,5 percet autókozzon. Nos, az ilyen (magamhoz hasonló "örültek" számára örömhírré szolgálhatok: a Sega még a Daytonát is messze felülmúló rally-szimulátorral rukkolt ki, s most már csak reménykedhetünk, hogy minél hamarabb bekerül egy ilyen álmogép kis házánkba is. A játékot tehát egyelőre এখন még nem játszhatjuk, s talán még nincs mi róluk, hogy mikorra várható a Saturnon. A Sega Rally az AM2-sim játék, az a most nemrégiben "született" az AM2-csapatától, akik mint tudjuk a Daytona elkészítéséért voltak "felelősek". Most is ugyanúgy három fő pályán élhetünk rajthoz, így mint előzőben, sivatagban és hegyvidéken. Kétfő közül, egy Toyota Celica és egy Lancia Delta közül választhatunk, a kiegészítő levezénylve azonban nagy különbség nincs köztük. A SR hátterrel, építélet olyan fantasztikusan élénk és részletesen vannak kidolgozva, hogy szinte már nehéz megkülönböztetni a valóságtól. Verseny közben pl. egy helikopter követi az eseményeket, s miközben azt teszi, néha a rotorja feltámasztja az út perit. Az alkotók teljes mértékben az autó valóságát viselkedésére törekedtek, így elolalt valóságilag nem is tudunk annyira a versenyre figyelni, hanem csak azon törekedni, hogy egyáltalán az úton maradjunk az autót. Hogy azért ne legyen túl nehéz a dolog, a gép eljátzza a miktárat szerepét, s mindig közli, hogy mikor, merre, milyen dőlt kanyar várható. A gép a Virtua Racingből már ismert virtuál díszlet van ellátva, ezzel is a valóság illúzióját követve. A maximális dőltérség rándítás az ellendek igen magas 10 fokban történik. Tehát ha az autó helyen áll, valaki végezni, azt hiszem már most elkezdheti félreírni a zsebpénzt.



Virtuál Kétfő

Psygnosis fejlesztések PS-X-re

1995 j ú n i u s

NY ATION

Kezdetben vala egy Prince of Persia nevű játék. Ez volt az a játék, amely elsőként alkalmazta a "rotoscoping" technikát, ami nem jelent mást, mint hogy videoszalagra veszik valódi színészek mozgását, majd azt képkockaként számítógépre viszik. Az eredmény tökéletes animáció. A Prince of Persia után a francia illetőségű

rotoscoping technikához ugyan nem is lehetett szó, hogy ez a mozgást az a legelső és legkevesebb, hanem négy különböző ponton elhelyezett infravörös kamerával veszik fel a valódi mozgásokat, így alakítják ki a polygonos szereplőket. Mindez persze csak gyönyörű figurákat jelentene, de a Delphine nem érte be ennyivel. A játék háttérrel ugyanis nem



az Alone in the Dark szereplőjével Doom-szerű pályákra kószálnánk. Mindezek következményeként a játékmenet is megváltozott, s az akcióba több kaland elem vegyül, így például nem leszünk annyira egyedül, mint a Flashbackben, több szereplővel kell majd kapcsolatba lépünk. Természetesen bőven találhatunk majd különböző tárgyakat is, amelyek használatát a legtöbb esetben magától értetődő, de lesznek ennél molyabb, logikát és

követelő feladatok is. A játék története tulajdonképpen Flashback folytatásának tekinthető, a szereplő ugyanis most is Conrad, aki egy börtönben kezdődik egy művelet, s az események során a szokásos egy ember egy egész idegen civilizáció ellen történet bontakozik ki. A gonosz Morph-ok most is a legkülönbözőbb alakokat öltik fel, tehát Conrad most sem

Crossfire



on fan-... első... majd... egy... a világnímet megőző Another Worldben alkalmazta. A Flashbackben pedig már a tökéletességig fejlesztette. A Delphine nem véletlenül a legvenc software-házam, hiszen az egyetlen cég, amelyről lehet mondani, hogy nem adott még ki gyenge, de megállagatos munkát sem a kezéből. Ez a szokásukon szerencsére azóta sem változtatott, így most, amikor már a virtual reality és a tökéletes 3D világát éljük, ők is azonnali áttértek az új technika vívmányokra.

követik a... vagy a... Az egészet... tehát egy... mint például

fog ellenében hiányt szenvedni. A hatalmas polygon-rendezett átvéztető képsorok színében, amik egyben apró lappeket rejtenek magukban a feladatok megoldására. Az ilyen animációk mennyiségét azonban nem válik tűzésbe, a Delphine filozófiája szerint ugyanis ezek nem olyan fontosak, sokkal inkább az a lényeg, hogy maga a játék nyújtson



Ugy tűnik, a Delphine játékaire mindig sokat kell várunk, de az is biztos, hogy eddig mindig megérté türelmesnek lenni. A Crossfire-ra a kalandjátékoknak egy újabb generációja van születőben. A játék ha minden igaz PlayStationre novemberben, PC-re pedig már szeptemberben a boltok polcain lesz.

Vari Zoltán

játékukban elsőként alkalmazzák a motion capture rendszert. Ez jelölő



enése is, a doboz, és az irányító formája, amely NES-től eltérően minden kontinensen azonos lesz. Természetesen a legnagyobb titok a gép lelkét, az U64 chipset övezte, amelyen mostanra már olvégeztek a legutolsó simításokat is, tehát az összes U64 játékokat fejlesztő cég megkapta a végső hardware-t, és a szikeresesek között, amelyek Silicon Graphics Indy gépeken futnak. (Korábban ugyanis csak egy U64 emulátor volt rendelkezésre.) Innarr tabát kb. 100 ilyen rendszer költődik szerte a világon, s ez a tény - bár még a gép teljesítményét - már sejtett az U64 programmal való el-

RESEARCH AND TESTER

[illegible]

Használható szinek száma pedig 16,8 millió. Az U64 3D színpolygonos grafikájával kapcsolatban szintén elkészítettek néhány képet, amelyek kiderítik: egyes fejlesztők az U64-et az U60-hoz hasonlítják, mert az U64 az irányú tudása majdnem háromszorosa az U60-nak. Végül, de nem utolsó sorban a game engine-ek támogatása is tökéletes élményt biztosít, hiszen a zenéket és az effekteket 32 csatornán keresztül ártírtódnak be a hangszórókba. Azt tehát már most megállapíthatjuk, hogy az U64 hardwarre alapuló előnye az U60-nál sokkal nagyobb, mint az U60-é az U64 összes vetélytársát

1994-1995

Újsgünkban már sok szó esett a Sega illetve a Sony következő generációs gépeiről. De vajon mi a helyzet a Nintendo háza tájékán? Nos, egyelőre még elég nagy a csend és a titkolózás a Nintendo legújabb csodagépe körül, mely - mint az már közismert - az Ultra 64 nevet kapta. Más cégekkel ellentétben a Nintendo nem verte nagy dobra, hogy mit fog tudni az új gépe, sőt mindeddig úgy tűnt, hogy inkább szándékosan hagyja az érdeklődőket sötétben tapogatózni. Néhány érdekes információ azonban már kiderült, ezeket osztjuk meg most Veletek, de hamarkosan valószínűleg több konkrétummal is tudunk szolgálni, mivel mire ezeket a sorokat olvasvátok, a gép már bemutatásra került Amerikában.

HOGYAN IS KEZDŐDÖTT?

Az 1939-ben alakult, játékkártyákat gyártó cégéről akkor még senki nem gondolta volna, hogy egyszer egy multinacionális céggé női ki nagát. A Nintendo 1977-ben váltott profilt, amikor a Mitsubishihöz kar-



Nintendo gondolt egyet, s hamarosan a 64 bites Ultra 64-vel jelentkezik.

**MINDEN KÉSZEN ÁLL
A STARTRA**

Már nem titok, hiszen a Nintendo hivatalosan is bejelentette, hogy a bomba szeptember 2-án fog robbani, magyarul ekkorra kerülnek az első U64-esek a boltok polcaira. Mostanra véglegessé vált a név külső megle-



4



24-bites grafikákat gyorsan és egyszerűen terjeszt. A Nintendo is hamarosan felfigyelt ennek a programnak a képességeire, így ma már ott tartunk, hogy amint egy software-ház bejelenti, hogy fejleszteni akar Ultrára, a munkához azonnal meg is kapja az Aliast. Hogy ennek mi lesz az eredménye, azt már ma is láthatjuk. Nem kell hozzá más tennünk, mint bemenni egy játéktárolóba, befutni a fellelhető leggyorsabb tárolóba, melynek közepén minden bizonnyal a verekedős játékok királyát, a Killer Instinctet találhatjuk. A Killer Instinct most már teljesen biztos, hogy el fog készülni az otthoni konzolra is, s ami a hírből fantasztikus, hogy a Rare nem majdalmag ugyanolyan, hanem mivel a hardware olyannyira erős, valóban 100%-os konverziót ígér, sőt az otthoni verzióban még néhány extra dolog is helyet kap. Ezek után vessetek egy pillantást a képeinkre, a Gametek készülő Robotech-jére, s még világosabbá válik, hogyan fognak a jövő játécai kinézni. Természetesen Ultrára is lesz majd Mario, s legfrissebb értesüléseink szerint a Nintendo ezzel a technikával fog készülni. Az U64-nek pedig már említettem, a 3D-s texture mappák segítségével a másik legfőbb erőssége, melyet a Rare bizonyított jobban.

RED TECHNIKÁJÁBA

Ez a fontos dologról, nevezetesen arról, hogy az USA-ban a konkurens gépektől eltérően cartridge-al nem fog működni, ami - legalábbis kezdetnek - 64 megabit kártyákat jelent. Bizonyára ennek a hírből a halandóknak most sokan csalódtak a Nintendoban, de a Rare

fog ez nekünk kerülni? A Nintendo azonban ebben a tekintetben le-bankot rabbant. A szóbeszéd ugyanis 199-250\$-os árról szól, de immár hivatalosan is bejelentették, hogy a gép ára 250\$ alatt lesz. (Ez, ha minden igaz, Magyarországon kb. 50.000 forintot árát fog jelenteni.) Az U64 tehát egyszerűen le fogja söpörni a konkurenciát, s a Sony és a Sega minden bizonnyal kénytelen lesz árat csökkenteni, ha nem akarják, hogy a nyakukon maradjanak a gépek.

termi kedvencet le, a Cruis'n USA-t is. Még néhány játékról van szó, melyekből van néhány már biztosan meg fognak jelenni: Akira, Alien Trilogy, Mortal Kombat 2, Pilot Wings 2, Red Baron, Ultra Doom.

EZ SNES-NEK AKKOR VÉGI

Ezek után sokan arra gondolhatnak, hogy a SNES-t immár akár lehet eladni, gondolva, hogy hamarosan az eladására jut. Erről azonban még nem lehet beszélni. Az Alias-szal nem csak a Nintendo is folytat fejlesztéseket, az első SNES-ös játék, a Rare gondozásában készülő Country-t már meg is

kezdte a Rare SNES-en mindegyik játékot, amiért el, több mint 1000000 forintot foglalt, s ezzel olyan nagy összeget kinteltó bímet. A Nintendo pedig a tekintettel persze nem fogja a teljes egészet azonban csak a Rare-tól. Az SNES tulajdonképpen nem számíthatnak: az Aliast az U64-estől, amihez végre a Nintendo kiadhatja azokat a visszatérített polygonos grafikájú játékokat, amelyeket eddig a régebbi chip lassúsága miatt nem tudott piacra dobni. A másik dolog, az SA-1 chip csak később várható. Ez a 11MHz-en ketyegő chip az FX chiphez hasonlóan a kártyákban kap helyet, a feladata pedig a kártyákban tárolt adatok gyors kitömörítése lesz. Ezzel a módszerrel 64 megabit kártyákat lehet majd kiadni. (Ez megegyezik az első U64 kártyák kapacitásával.) A chipre egyetlen csatlakozás két fejváltás jön ki, ám mind a kettőt a Rare adja ki, így tehát az is biztosított lesz.

Vári Zoltán



egy hardware lehet háromszor is olyan jó, nem várhatunk gyors sikert. Ha nincs legfrissebb 5-6 játék hozzá

már a megjelenésekor. Most pedig vessünk egy pillantást a megjelenő játékokra, s azok minőségére! Bizonyára mindenki látta már a moziban a Terminator 2-t, vagy a Jurassic Parkot, esetleg a Maszkot. Ezen filmek egyike sem készülhetett volna el egy bizonyos Alias nevű programcsomag nélkül, mellyel a fejlesztők

A Nintendo... (faint text)

Bip! Bip! Nem, ez nem a mosópor reklám, hanem ez az a hang, amelyet a Desert Demolition bekapcsolása után hallhatunk. Ennyiből - vagy legalábbis a képeinkre pillantva - gondolom már mindenki rájött, hogy a főszerep ismét a Gyalogkakukké és a Prérifarkasé.

A Hanna/Barbera rajzfilmek mindig a kedvenceim közé tartoztak, s azon belül is a Préri-

farkas idétlenkedéseit tartottam a legszórakoztatóbbnak. Így tehát nagy örömmre szolgált, hogy a Roadrunner 2, avagy A Prérifarkas Bosszúja után a legújabb gyalogkakukkos játékban is választhatom kedvenc szereplőmet, ugyanis a Desert Demolition-ben mi dönthetjük el, hogy üldözők, vagy üldözöttek akarunk lenni. A játék hozza a Looney Tunes játékoktól megszokott színvonalas grafikát, a két főhős

és az animációjuk egy az egyben mint a rajzfilmben, s ugyanez elmondható a hanghatásokról is.

A kártyán összesen nyolc pályát találhatunk, a kietlen sivatagtól kezdve egy kis vonatozáson keresztül az ACME gyárig. A pályákon a feladat mindkét szereplővel ugyanaz: adott idő alatt eljutni a kijáratig. Ebből adódik a program egyik illúzióromboló hibája: a kakukk elkapása - holott a rajzfilmben ez volt a fő cél - csak némi bónuszt jelent, a kakukkkal játszva pedig csak energiavesztéssel jár. Így a játékmenet nem túl változatos, de ezt szerencsére a farkas mesterkedései némileg ellensúlyozzák, ugyanis mindegyik pályán az itt-ott található ládákban a rajzfilmből ismerős különböző eszközök

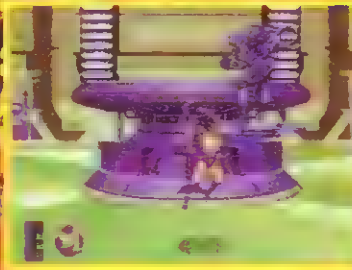
álnak a rendelkezésünkre. A pályákon ezeken az eszközökön kívül találhatunk még kaját (a kakukknak madáreledelt, szegény coyote-nak viszont vitaminokkal kell beérnie), turbo sebességet, életeteket és végül bolyegeket. Ha egy pályán összegyűjtünk 125 bolyegot, bónusz pályákra juthatunk.

Mindent összevetve tehát, aki szereti a rajzfilmet, annak a játék is tetszeni fog.

Road Runner
&
Wile E. Coyote

DESERT DEMOLITION

X-MEN II



A Mortal Kombat éve megkezdődött. A MK3 játéktérmi automatájának áprilisi megjelenésével a Williams egy egész Mortal kampányt indított el. Az arcade verziót hamar követik a konzolos változatok, elsőként szeptemberre PS-X-re. Sajnos az SNES, az Ultra64 és egyéb verziók csak '96 áprilisára várhatók, ami annak köszönhető, hogy a Sony mélyen a zsebébe nyúlt, így hat hónapig kizárólag a PS-X-et illeti a konzolos változat joga. A PS-X változattal egyidőben mellesleg máris kiadják majd az arcade gép módosított változatát, melyben még több karakter lesz. A MK éve persze nem csak a játékot tartogatja számunkra: júliusban Amerikában élő MK show indul újtára, s még ugyanebben a hónapban animációs MK videó lesz kapható. A hab a tortán pedig a New Line Cinema MK mozifilmjének a megjelenése lesz, ami Amerikában már nyáron látható lesz, s reméljük - néhány hónap késéssel ugyan - kis hazánkba is eljut. A film persze több milliós költségvetéssel készül, rengeteg trükköt, és speciális effektust fog felvonultatni, úgyhogy a New Line Cinema legalább olyan sikerre számít, mint a tavalyi év True Lies-ja volt.

Térjünk azonban vissza a játékokra. Összesen 14 karakter közül lehet választani, ebből öt a MK2-ből jött át, kettő az első részből tűnt fel ismét (Sonya és Kano, akik a második részben csak a háttérben megkötözve voltak láthatók), a maradék hét pedig vadonat új szereplő. A játék grafikája tulajdonképpen szebb lett, bár a szereplők most is egytől egyig digitalizáltak, tehát ebben nem sok változás történt, a háttérnek azonban színesebbek lettek valamivel. A szebb grafikához persze a szokásos csúcs hangeffektek dukálnak, így

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

nem is csoda, hogy a SNES változat áttörli a 16 megás határt, s 24 esetleg 32 megás kártyán fog megjelenni.

A szépsége mellett a MK3 igazi erőnye azonban most is azok a bizonyos rejtett dolgok, amelyekből a program atyja, Ed Boon szerint "tónányi" van elrejtve, s mire mind-egyikre rájöhettünk, évekig is eltarthat. Hogy ezzel kapcsolatban egy példával éljek: már a harcosok választásánál találkoznak egy hatjegyű kódsorral, melynek jegyeit az irányítógombokkal állíthatjuk be, egy-egy kóddal pedig titkos cheatek vihetők be. A kivégzések terén is nyújt újat a játék: a MK2 körül is keringtek már pletykák bizonyos animálty-ról, ez azonban a MK3-ban már valóban benne van. Ez egyébként annyit jelent, hogy harcosunk valamilyen fenevaddá változik, s ellenfelét egyszerűen szétmargolja. Az animálty-n kívül persze most is van fatality, babality és friendship, valamint még egy újdonság, a Mercy move, amellyel megkegyelmezhetünk ellenfelünknek, aki még egy kis energiát kapva tovább küzdhet. Még hangsúlyt fektettek állítólag a játszhatóságra is, s a készítőik szerint nincsenek kivédhetetlen ütések, azaz a küzdelemben nem a véletlenül múlik a sorsunk. Ez utóbbi megállapítást azonban - hogy őszinték legyünk - aki már játszott vele, erősen kétségbe vonja.

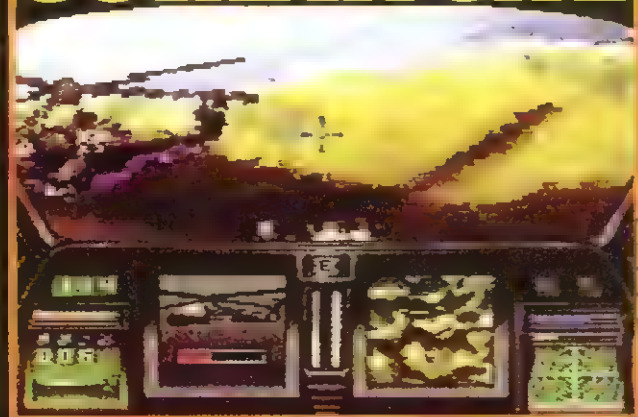
MORTAL KOMBAT 3

FX FIGHTER

Már arról beszámoltunk, hogy a Nintendo egy új FX chipet fejlesztett ki, nézzük most milyen játékok várhatók rá: míg a Sega-nak minimum egy 32X-re van szüksége, hogy elkészítse a Virtua Fighterét, addig a Nintendo-nak elég volt az új Super FX2 chipje, hogy kiadja az FX Fightert. Na persze grafikailag a játékok nem hasonlít annyira a játéktérmi gépekre, hiszen a figurákat nem texture mapped poligonokból építették fel. Ettől függetlenül azonban mindegyik harcosnak teljesen egyedi formája van, s küzdő stílusuk is teljesen különböző. Nem mindennapi anyaggal van tehát dolgunk, 16 bites gépen legalábbis biztos hogy nem fogunk hozzá feghatót találni.

A következő hír azonban gondolom még több SNES tulaj szívét megdobogtatja, hiszen jómagam sem gondoltam volna, hogy a PC-s szimulátorok egykori királya, a Comanche valaha megjelenik 16 bites gépre. Nos, az új FX chipnek köszönhetően ez is megtörtént. A grafika ugyan egy kicsit "pixelesebb" lett mint a PC verzióé, de

COMANCHE



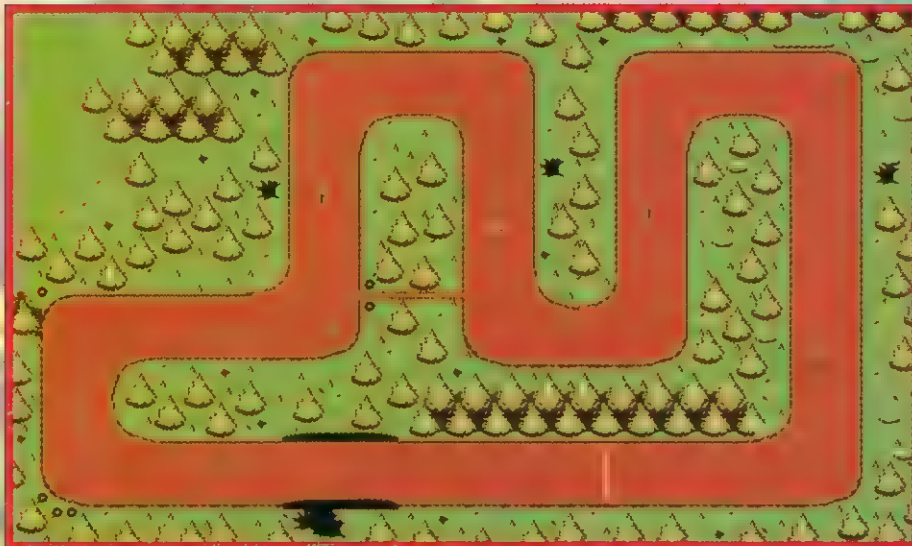
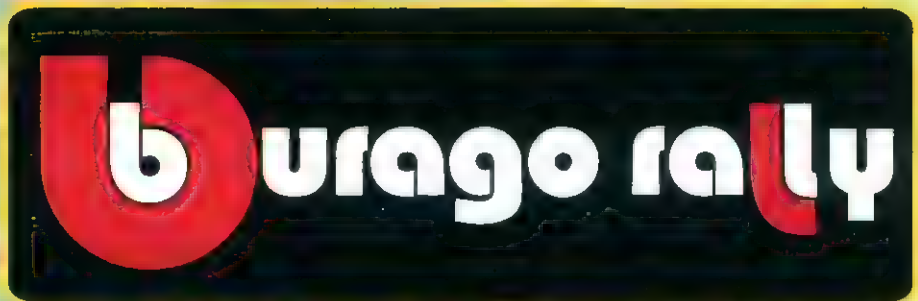
valóképpen maradtak ugyanazok a valós, műholdas felvételekről digitalizált, texture mapped helyszínek, a gyorsasággal pedig nincs semmi probléma. A játékmenet most is inkább a lövöldözés akcióhoz áll közelebb mint az igazi szimulátorokhoz, tehát logikailag csak jó reflexekre lesz szükségünk, hogy kilőjük a tankokat, helikoptereket, SAM-eket. A Comanche a legjobb példa rá, hogy igencsak korai lenne még az SNES-t leírni, s hogy a Nintendo az új fejlesztési ellenőre, még nem hagyja cserben a 16 bites gépek rajongóit.

Vári Zoltán

EXKLÜZÍV

HOGYAN ÉS MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Múlt havi jelentkezésünk óta komoly előrelépés történt a játék fejlesztésében - ez nem kis részben köszönhető annak, hogy a program készítése átkerült PC-re, egy C64 Emulátor segítségével! A sebességet és képezelési előnyöket nyújtó módszerrel sokkal kényelmesebbé vált a kódolás is - gyorsabb adatátvitel, sebesebb gépkódú fordítás segíti a munkát. Lássuk hát, mire jutott a grafi-



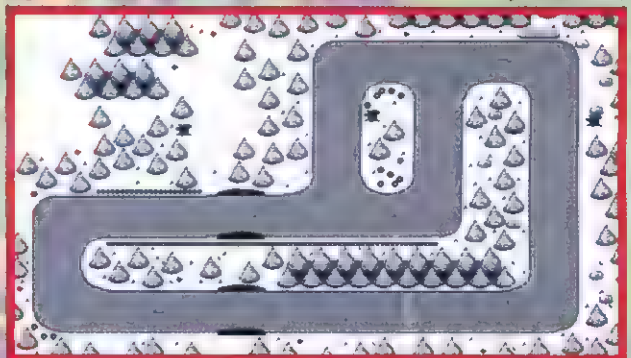
kus/programozó páros a múlt hónap óta. Elkészültek a pályák maszkjai és az erre a "csontváza" felhúzott grafika is. Hogy pontosan mit jelent mindez? Arról van szó, hogy egy-egy pálya megszerkesztése először papíron történik, majd a megálmodott formák számítógépre kerülnek egy erre a célra kifejlesztett editor segítségével. Itt történik a karakteres grafikai elemek egymás mellé illesztése, s a pálya elnyeri végső arculatát. Gondoltatok volna, hogy a legbonyolultabb kinézetű pálya is maximum 150 féle karakterből áll csupán? Ezek megfelelő egymás mellé illesztése, illetve az elemek pontos megtervezése komoly előkészítő és tervező munkát kíván.

Amint elkészült a váz, a grafikustól a programozó veszi át a stafétabotot. Meghatározza és mátrixokban letárolja a sarokpontokat, a tereptárgyak helyét és a földön elhelyezett bónuszok elhelyezkedését. Ezekből a mátrixokból hívja le majdan a program menet közben, hogy a játékos ütközött-e valamelyik tereptárggyal, áthajtott-e valamilyen extrán,

vagy hogy egyáltalán a pályán belül maradt-e. A lekérdezés eredményei lehetnek az olajfolton való megcsúszás, a sárfolton való lelassulás, a bónuszok felvétele, illetve irányváltás és sérülések beszerzése, amennyiben kis autónkkal az oldalfalat döngetjük.

NÉHÁNY TECHNIKAI TRÜKK

Apropó autók! Vegyük nagytító alá a kis műtyűroket. Nem akármilyen technikával készülnek: egy-egy kocsi 4 sprite-ból épül fel, amelyek nem a



járgányok nagysága miatt kellene, hanem a finomabb grafikai megvalósítás céljából. Így lehet elérni azt, hogy a C64 eléggé sarkos és cikcakkos felbontása helyett finom, lekerekített és még ilyen apró méretben is felismerhető autókkal játszassunk. A technika lényege dióhéjban: négy darab nagyfelbontású (HiRes) sprite egymásra helyezésével és megfelelő elcsúsztatásával elérhető az a grafikai minőség, amely például Amigán megszokott, de C64-en csak ezzel a kis trükkel oldható meg. Ez így elmondva pofonegyszerűnek tűnik, de képzeljétek el mindezt a második autó esetében is, plusz vegytek hozzá, hogy a programnak nemcsak arra kell ügyelnie, hogy a 2*4 sprite hogyan viszonyul a terephez és tárgyalhoz, hanem az egymáshoz való viszonyát is állandóan le kell kérdezni (érted: mi történjen, amikor a két autó összeütközik). A grafikai finomságokhoz még egy adat: egy kisautó 360 fokban körbefordulása 16 fázisból áll, s minden fázishoz 4 sprite tartozik! Sokan kérdezték a fejlesztőktől,

hogy miért csak két autó száguldozik a játékokban: a válasz azt hiszem most már mindenki számára egyértelmű. Nem kettő, hanem pontosan nyolc "szellem" (sprite) hajkurássza egymást egyszerre... Végül vessünk egy pillantást az elkészült pályákra. Amit a képeken láttok, a 4 féle helyszín 16 pályája közül egy-egy felülnézetű kép (még nem készült el teljesen a hegyi pálya, így arról még nem tudok képet bemutatni). Érdekességük, hogy egészen pontosan 1000x576 pixel nagyságúak - már csak a poén kedvéért is. Kicsivel több mint 3 képernyő nagyságú vízszintesen és majdnem három képernyőnyi függőlegesen. Ismételtelen köszönetet mondunk a Stadlbauer Kft-nek, akik modelljeikkel segítik a fejlesztést.



Helló! Még mindig itt vagytok, vagy csak a magam szórakoztatására írom e sorokat? Nem riasztott el benneteket a címlap összehatását kissé lerontó háromjegyű szám? Na nem az 576-ra gondoltam, hanem a 318-ra. Gondoltam végzek egy kis áttekintést a Nagy Vízválasztó (értsd: Bázikus Áremelés) előtti hozzá(nk)állásokról. Két levél következik - amelyek még jó hangulatban fogantak.

HATÁSVADÁSZAT

Uffalussy Márk Budapestről a következő változatokat dolgozta ki az áremelés hatásait elemezve:

1: Az 576-ot néha napján olvasó az aktuális hó 15-én kivételesen leslattyog a közeli boltba, ám rövidesen (a rossz hír hallatán) mehet haza még pénzért, ha egyáltalán nem mondott le az újságról örökre.

2: Az 576-ot néhanapján olvasó véletlenül elolvasta a májusi számot, majd municióval (azaz pénzzel) feltöltve megy az áruhoz, ha időközben nem pártol át az olcsóbb ***-re vagy a még olcsóbb ***-re. (Itt két újságnév volt, de ne találgassatok, a pontok száma nem mérvadó. Zolee)

3: Egy réteg rendszeresen veszi az 576-ot és tűzbe tenné a kezét a kedvenc újságáért. Így őket nem igazán izgatja az újság ára, mert ígyis-úgyis megveszi (én is ebbe a rétegbe tartozom).

4: Az előfizetői réteget nem érinti, mert ameddig tart az előfizetésük, addig a régi árat fizetik.

5: Aki eddig sem vette az 576-ot, az az áremelés után még annyira sem fogja venni.

UI: Azt a 4.5 tonna klotyeszlapot, amiből az újság készül, miért kell importálni, miért nem lehet hazai termék? Hogy 50 forinttal drágább legyen?

UI+: Remélem, hogy a levél elnyeri tetteszeteket, az áremelkedés nem lesz nagy és témája lesz a következő Csevegőnek.

Szija Márk! Fején találd a szöveget, a hátsóelemzésed akár egy tudományos folyóiratban is megjelenhetett volna (helyette a jóval előkelőbb Csevegőben olvasható - mint az legfőbb vágyad volt). Jól esett olvasni, hogy Te a 3-as csoportba osztod magad. Néhány kiegészítést tennék a fejtegetésedhez:

1: Ilyen árak mellett sokunknak le kell mondanunk káros szenvedélyeinkről, úgymint bagózás, nőzés, vendelés, suliba járás, könyvolvasás, színházlátogatás, meg egyéb ilyen totál felesleges dolog. Amikor már a nyilvános vécében is egy huszasért állhatok csak a sarokba, akkor már inkább megtartom magamnak... Viszont az 576 KByte annak ellenére, hogy szenvedély, nem káros az egészségre. Erre érdemes tartalékolni! Én például csak otthon járok rettyóra...

CSEVEGŐ

OLVASS BELEM...!

FORRÓ!

Elmesélem titkaim...

000 576 576 576

2: Aki eddig sem vette a lapot, az ezután sem fogja megvenni - de nem az ára miatt, hanem mert nekik elveik vannak. Em lékszem (lehettem vagy nyolc éves), amikor a dobozos Coca Cola még nagy szám volt Európa innenső felén, sokan a burzsoázia förtelmes nedvének tartották (bevallom, azt sem tudtam, mi az hogy burzsoázia) - szóval ezek a szájcséplők, amikor a többiek hanyagul elhajították az összegyűrt fémdobozt, ők nyálcsorgatva kaptak utána és szutyomban kiszipogatták belőle a maradék mesterséges élelmiszerszínezéket meg a karamell ízű széndioxidot. De nekik ugyebár ELVEIK voltak... Áh!

UI: Azért veszik a nyomdák külföldről a papírt, mert ezt a minőséget úgy az ezredfordulóra tudják majd biztosítani a hazai üzemek. Ez van...

FOGÁSI NAPLÓ

Helló! Zolee, fogadok, sok pépörre kaptál már levelet, de igazi matekfűzet lapra még nem (most pótolom). Itt utazok haza egy emeletes buszon Ajusztriából, fejem az ablaküvegnek döntve rezeg - szóval jó a hangulat. A rezgéstől lestrapált agyvelőmben elhatároztam: leterítettet írok nekötök. Mellettem haverom jól elvan, valami videjő-hüdejő néz (az is van a buszon). Egyébként tudtátok, hogy a Black Jackben a király üti a kapust? Én nem. Mindenesetre király. Mármost az újság. Most pedig halásszunk! Pontyok következnek:

1. NEM érdekel az áremelés, a király lapotokat úgyis megveszem, mert jó!

2. Sztori következik: az osztályban van egy ***-os haverom (itt is egy újságnév bujt meg, de ismét csak fölösleges találgatni - a pontok száma négygyel kevesebb, mint kéne. Vagy többel? Egyáltalán, nem mindegy?! Mostanában több újság is ezen a témán csimpaszkodik... Zolee). Vele állandóan azon veszekszünk, hogy melyik a jobb újság. Nem azért mondom, az újságosnál az első amit észreveszek (az újságos feje után) az 576 logó. (Most üzentem a haveromnak, hogy ő is benne van a levélben, erre azt üzeni a nagy nyilvánosságnak, hogy lecsap. Mármost engem.) A sok kecses női test, a fekete-fehér napilapok és a "Juliskanéni: Így csináljuk a puliszkabalevest" újság közül TÉNYLEG ezt lehet először észrevenni.

3. A team tők jó (alapelv: nem a külsőt kell nézni, hanem a belsőt). Zolee, te is tők jó fej vagy (csak azért, mert neked is szemüveged van)!

4. A lapminőség tők jó és még other célokra sem lehet felhasználni (örökké megmarad, muzeális emlék).

5. Én először mindig 20x átlapozom az újságot, mert élvezet belelapozni!

6. Néha veszek 1-2 konkurenciatetszet (a hosszú szavakba belebonyolodom), de ti vagytok az 1. helyen (tapsvihar!).

7. Annak ellenére, hogy PC-m van, azt mondom: KELL a konzol! (Hajrá Martin - üvölti a tömeg). Mindig arra kell hajlanod, amerre a szél fúj (az új gépekről is tudnunk kell). Meglehet, hogy 20 év múlva én leszek magasról és ivesen a 386 DX-ammal a 10x-es sebességű CD-ROM-ok mellett - mégse sir a szám, mint a C64-eseké.

8. A lapoknak mindig az újdonságokkal kell foglalkoznia, ha fél év múlva, mikor megszerzem a programot, elő tudjam kaparni az újságot.

9. ZOLEE (így, nagybetűvel), lécci rakj be a CSEVEGŐBE (ez is nagybetűvel - vedd megtiszteltetésnek!), remélem aktuális témát választottam, Előre is kösz és CSOCSI A CSALÁDNAK! Aláírás: M. MUSKÁTLI

UI: A haverom filmjében valamit összekötöttek az anyahajóval...

Háj Muskátlí! Hadd öleljelek keblemre - mi, szemüvegesek, tartsunk össze! Annyira kimerítettet a témát, nem is tudok túl sok dolgot hozzáfűzni írományodhoz. Vedd mindig a lapot (ez egy kétértelmű szójáték volt, remélem rajtam kívül érti még valaki), ne szorítsd túl sokat a fejed az ablakhoz, és ne becsúsd le a konkurenciát, illetve fogadd el haverod álláspontját is. Erre van egy találó mondás: ha látsz egy jó nőt az utcán, gondoldja arra, hogy őt is unja valaki...

Végezetül minden olvasóhoz szólok: a fenti hirdetést tessék komolyan venni. Ha azt akarjátok, hogy ország-világ olvassa a leterítettéteket, írjátok!

Zolee

CD 32

32. oldal



Képzeljünk el egy olyan világot, ahol ismeretlen fogalom a törvény, nincsenek országhatárok, a hatalom nemzetközi konszernek kezében van, s ahol a brutalitás és kegyetlenség mindennapos dolognak számít. Egy ilyen harcias világban ját-



szódik a Bullfrog CD32-re már igen régóta várt játéka, a Syndicate, melyet erre a gépre a MINDSCAPE dobott piacra (külön meglepetésként a dobozban egy ingyen játék is megbújik, méghez az ALFRED CHICKEN). Na, de ne kalandozunk el a tárgytól! A programban mi a teljhatalmú cégek egyikét fogunk vezetni, fő célunk természetesen a világ meghódítása és a konkurens konszernek elsöprése. Ehhez az összes tartományban egy-egy küldetést kell 4 tagú osztággal teljesítenünk. A játék megérdemli, hogy általános jellemzés helyett kicsit komolyabban belemélyedjünk a kezelésébe...

ELŐKÉSZÜLETEK

A térképről a Brief ikont választva egy szöveges ismertetést kapunk a küldetésről. Leggyakrabban egyszerű orgyilkosságról van szó, de megkaphatjuk feladatnak egy tárgy ellopását vagy egy fontos tudós elrablását is. Az Enhance és a Buy Info opciókkal megnézhetjük a célterület alaprajzát illetve

további infokat kaphatunk, melyek persze pénzbe kerülnek. Innen még tovább léphetünk a kommandó összeállítására (Accept). A kommandó összeállításánál (Team selection) először is válasszuk ki az akcióban résztvevő ügynökeinket (Team) és szereljük fel őket fegyverekkel (Equip) és mesterséges szervekkel (Mods). A kiválasztott fegyver vagy tárgy alatt láthatjuk az árát (Cost), hogy hányszor használhatjuk (Ammo), a ható- vagy lőtávolságát (Range). A Purchase opcióval megvásárolhatjuk a tárgyat (már megnyeri tetszésünket és van is rá elég pénzünk). A már megvett tárgyakat eladhatjuk (Sell), illetve újratölthetjük (Reload). A Research ponttal beléphetünk a fejlesztési menü-



be, itt kiválaszthatjuk, hogy mi után kutassanak a tudósaink (Researching), mennyi pénzt szánunk rá (Funding), a középső grafikonon pedig a kutatási időt láthatjuk (az alsó tengelyen vannak a napok, a baloldali pedig a még hátralévő munka %-ban). Miután mindennel elkészültünk, az Accept opcióval vághatunk neki a küldetésnek.

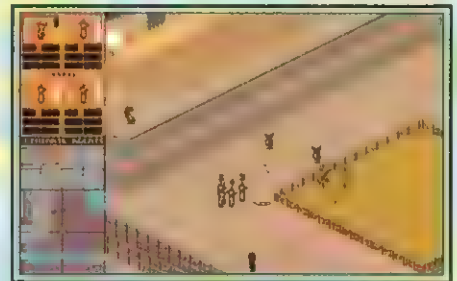
A KÜLDETÉS

A bal felső sarokban láthatjuk az ügynökeinket, a fehér csík mutatja az életerőt, az alsó

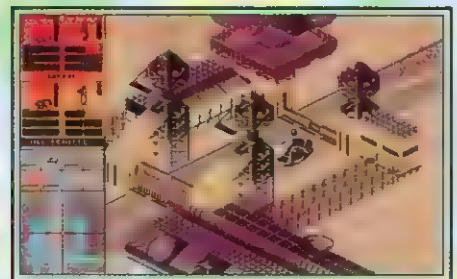
három kis mutató a pszichikai állapotot – ez utóbbit mi is tudunk változtatni. A pszichikai állapotot három tulajdonság adja meg, ezek felelőse: adrenalin (agresszió), perception (figyelem) és intelligence (intelligencia). Ezek nem befolyásolják igazán jelentősen az ügynökeink viselkedését, de például egy izgatott ügynök pontatlanabban céloz, alacsony intelligenciával pedig az ürge akár be is sétálhat egy égő épületbe, stb. A narancssárga csík jelzi, hogy éppen melyik emberünket irányítjuk, a Group ikonnal az egész bandának együtt parancsolhatunk. Nagyjából középen láthatjuk a tárgyainkat, a piros csík jelzi a municiót, narancssárgával van jelölve az épp kezünkben lévő cucc.

FEGYVEREK ÉS EGYÉB TÁRGYAK

Egy küldetés teljesítéséhez a jó taktika és szerencse mellett még döntő fontosságú a felszerelés minősége, különösen lényegesek itt a hatékony fegyverek. A puska (Shotgun) és a pisztoly (Pistol) a két leggyengébb fegyver, kicsiket sebeznek és elég pontatlanok, csak az első néhány küldetésben lehet velük boldogulni. Az UZI már lényegesen hatékonyabb, rendőrök, örök és civilek legyilkolására kiválóan alkalmas, de a későbbi pályákon felbukkanó ellenséges ügynökök ellen még ez sem elég. A legjobb kishatótávolságú fegyver a lángszóró (Flamer), ezzel egy találat elég a legszívósabb ellenfél kiirtásához is, nagy hátránya viszont, hogy csak közeli célpont-



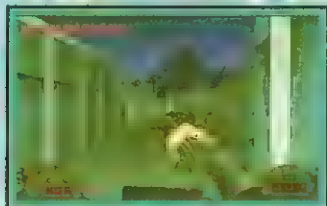
kat lehet vele támadni. A mesterlövész puska (Long range) az utcai harcokban nem valami hatékony, viszont nagy hatótávolsága és pontossága miatt orgyilkosoknak ideális. Talán a legjobb löfegyver a golyószóró (Mini Gun), ezzel pillanatok alatt akár egy egész utcát is ki tudunk irtani, egyetlen hátránya, hogy elég pontatlan, úgyhogy jól gondoljuk meg, hogy mire és mikor nyitunk vele tüzet. Nyílt harcban, nagy csapatok ellen ez a legjobb. Fontos tárgy még a Scanner, ez mutatja ugyanis a küldetés céljának a helyét a térképen. Mészárlós küldetésekben jól jöhet még a Medikit, ez ugyanis visszanyomja az életerőt a maximumra. Alkalomadtán hasznos az időzített bomba is, ezt tegyük le a halálra ítélt objektum mellé és sprinteljünk el jó messze. Olyan küldetésekben, ahol valakit el kell rabolnunk vagy megnyerni a cégünknek, nélkülözhetetlen a Persuaderton, ezzel tudjuk ugyanis a ki-szemelt áldozatot "meggyőzni", hogy jobb lesz, ha velünk tart. Jó meszárlást!



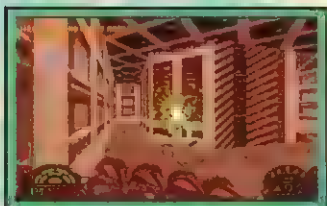
HÓK POKE USZ

DARK FORCES(PC CD)

Csak két hónapot kellett várakoznotok és máris kéznél vannak a "Királyhoz" felhasználható kódok - méghozzá nem is kevés... Itt van



például a **LAIMLAME**. Ez tök sebezhetetlenné tesz benneteket a mindenféle nemkívánatos lövedékekkel szemben, s a nagyobb magasságból való leesések után talpra álltok, mint egy macska. Ha netalántán egy olyan "zsáklyukba" esnétek bele, ahonnan nincs kiút, akkor a **LAPOGO-t** írjátok be; ez valamiféle magasság szint kiegyenlítésre szolgál, amivel a legmagasabban fekvő és még egy ugrással sem elérhető helyekre is simán felmehettek (az ugrás gomb igénybevétele nélkül). Ezen kívül mindent láthatóvá tehetnek a térképen, ahol még az ellenséges egységek - élők és halottak - is láthatóvá válnak a **LACDS-sel**; vagy maximumra feltölthetitek magatokat munícióval és fegyverekkel, meg a különböző kiegészítő cuccokat is megkapjátok a **LAPOS-TAL-tal**. Itt van még a **LARANDY** =



weapon supercharge; **LADATA** = helykoordináták a kép jobb felső sarkában; **LAREDUCE** = megfagyasztás. Ez utóbbi a pálya összes nemkívánatos személyét megfagyasztja, szabad mozgást biztosítva ezáltal számotokra. Ilyen állapotban rájuk lőhettek, ám összeesni csak a "kifagyasztás" után fognak. A végére maradtak a pályautató kódok, de azt azoknak ajánlom, akik tényleg nem boldogulnak egy-egy pályával:

-LASKIP: ugrás a következő pályára

-LAJABSHIP: ugrás a Jabba hajóján lezajló 10. pályára

-LATALAY: ugrás Talajra

-LASEWERS: ugrás Sewersre

Ah! Majdnem kifelejtettem egy kódot, amit Martin egyszerűen csak bogárvilágnak nevezett el, mivel olyan picire össze tudjátok magatokat húzni, hogy csak a legkisebb réseken nem fogtok tudni átférni: **LABUG**.

A-TRAIN (PC)

14,000,000\$-ral kezdhettek, ha a következő DEBUG paranccsal már jól megszenvedtetek. Ennyi pénzzel már nem lesz nehéz kiépíteni egy zökkenőmentes vasúthálózatot, ugyi? **-NY.A.T** (az "Y" a kimentett állás file-jának nevét szimbolizálja; az "A.T" a kiterjesztését)

-L

-E D789 FF FF FF
-W
-Q

THE LOST VIKINGS (PC)

Merre jársz Erik? Hol maradsz már? Nem tudsz átjutni azon az egyszerű pályán?! Várjál, dobom a kódokat!

13 - PHRO	19 - PLNG
14 - C1RO	20 - BTRY
15 - SPKS	21 - JNKR
16 - JMNN	22 - CBLT
17 - TTRS	23 - HOPP
18 - JLLY	24 - SMRT

MEGA LO MANIA (PC)

Igazán mulatságos és az agytekervényeket sokszor nagyon is igénybe vevő program a Mega lo Mania. Egy jó stratégia alkalmazásával a világ urai lehetünk, ám ennek hiányában a hajunkat téphetjük... Úthetjük a gépet, de semmi sem fog változni! A FÉNY, pályakódok álcáiban jött és ment el...

2 - GZARZLWXX **6 - QFIABSYXSH**
3 - MKIAUZXXSJ **7 - UQHAZBSJTAT**
4 - KPIANBSXXSF **8 - SVHARDYJAP**
5 - QAIADAMYXSL **9 - SHKAFZFMMWU**
(Aznap délután) SIKERÜLT, a világot meghódítottuk, a lakosság éljenzett, a tömeg örjögött, de ember ki megállított volna nem jött.

PATRICIAN (PC)

Egy halom pénz az, amit kaphatok cserébe az időért, amit ráfordítottok a DEBUG parancs végrehajtására (Ne felejtsetek! A játék directory-jában):

-NX.Z ("X" a mentés neve; "Z" a kiterjesztése. Mindkettőt be kell helyettesíteni a kimentett file nevére illetve kiterjesztésére.)

-L

-E 0313 FF FF FF

-W

-Q

REBEL ASSAULT (PC CD)

Martin kemény munkájának köszönhetően a MegaCD játékosok már lubickolhattak a játék későbbi pályái által nyújtott leírhatatlan élvezetekben. Most a PC-sek népes és egyre növekvő táborán a sor, hogy lássák mit rejt magában ez a Star Wars-on alapuló egyedülálló program.



Könnyű szint: **FALCON, ANOAT, TUSKEN, BRIGLA**

Közepes szint: **DIGGS, KAIBURR, MYNOCK, OABGRAM**

Nehéz szint: **ACKBAR, FORNAX, BESPIN, KESSEL**



A záróképsorok kódját - mert erre is gondoltak a Lucasarts programozói - a következő számban találhatjátok meg. Addig is próbálkozzatok, hátha magatoktól is rájöttök és nem kell ilyen mellékutakat bejárnunkotok. Hosszú és akcióval tömített a Birodalom bevégetéséhez vezető ösvény!

EYE OF BEHOLDER III (PC)

Az előző két részhez nem, de ehhez a harmadikhoz ismerek egy-

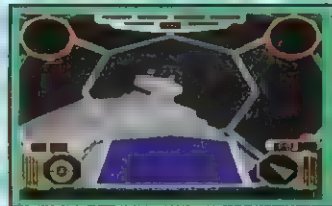
trükköt. Ez a következő: mielőtt elindítanátok a játékot, írjátok be: **set aesop diag-1**. Ha ez megvan, a hagyományos módon indítjátok el a programot. A játékban az "A" gomb benyomására a képen tartózkodó összes ellenség - mint valami varázslat hatására - eltűnik. Ugyanez a "B" billentyűvel egy transport lehetőség ad oda szállíthatjátok magatokat, ahová csak kedvetek tartja. Ehhez meg kell adni célotok koordinátáit.

TIE FIGHTER (PC)

Úgy látszik ez a hónap a Star Warsból készült játékoké. Eddig



volt már szó a Dark Forcesról, a Rebel Assaultról és itt van most a Tie Fighter is. Mindegyik király a maga nemében, ami bizonyítja, hogy a Csillagok Háborúja örület



még mindig hódít. Sajnos az első kettő jelenleg csak CD-n kapható, míg a harmadik lemezen is megtalálható, így ez szélesebb körben vált ismertté. De nem szaporítom tovább a szót, jöjjön a család: ha a lázadással sehogysem bírnátok meggyűrőzni, de a hadjáratokat záró animációkra kíváncsiak vagytok, akkor a játék directory-jában - ahol a pilótánk file-ja található - hajtátok végre ezt a DEBUG parancsot:

-NZ.TFR (a "Z" a pilótánk nevét jelképezi. Ezt be kell helyettesíteni).

-L

-E 0369 03 03 03 03 03 03

-W

-Q

Rácz Gyula

DISC

folytatás

Mos, akkor folytassuk ott, ahol előzőleg abbahagytuk...

Miután a Patrician közli Rincewinddel, hogy az ő feladata a sárkány elűzése, hősünk a városkapu őreihez rohan tanácsért, milyennek is kell lennie egy hősnek. A katonák szerint 1 az 1.000.000-hoz az esélyünk, hogy legyőzzük a sárkányt, s még ehhez is különböző tulajdonságokkal kell rendelkezniük. Hogy mik ezek? Ehhez kell tanácsért fordulnunk először is az egyetlen a Rúnák Mesteréhez, aki azt javasolja, szerezzünk egy talizánt.

Big Sally szerint be kell festerünk az arcunkat. A téren ácsorgó amazon véleménye szerint viszont bajszra és egy szápen csengő kardra van szükségünk. Ha mindenkit kikérdeztünk, ezek a tulajdonságok megjelennek a katonákkal való beszélgetésünkben is, tehát menjünk a kapu őreihez, s a következő dolgokat soroljuk fel: talizmán, bajusz, tetoválás, varázslat, álca, kard. Mint azt az őr megállapítja, így pont annyi az esélyünk, mint egy igazi hősnek, tehát ezeket kell begyűjtenünk.

A varázslat megszerzése a legegyszerűbb: a könyvtárban hátul keresgélve megtalálhatjuk a varázskönyvet. Az álca szerzése sem bonyolult: a konyhából vigyünk el a spatulát, s a Shadesben kaparjuk le vele a falról a szemet. Ezután keressünk bajszot. Először is menjünk a közelebbi erdőbe (Woods), s húzzunk fel a kútból vizet. A vödörből öntsük ki az edényünkbe, majd a csavarhúzóval szereljük le a kút karját. A vizet vigyünk a fogadóba, s ott

is megy, s mi felvehetjük a kameráját. Menjünk mi is az istállóhoz, ahonnan az öreg immár elvitte a zsákot a szamaraskocsi mellől, így megvizsgálhatjuk annak a lökhárítóját. Egy matricán egy sárkánytenyésztő címét olvashatjuk, ám a rendszám sajnos olyan mocskos, hogy olvashatatlan. Öntsük a keferre a szappanos vizet, s tisztítsuk meg vele a táblát. Ezután vizsgáljuk meg, s olvassuk ezt is el.

Rincewindnek még kocsit is kell mosnia.



A tetoválás beszerzése a legmacerásabb. Először is a palota katakombáiban vegyünk magunkhoz egy csontot a csontvázból, s ragasztózzuk be a játékkészítőnél. Ezt nyomjuk a beszélő kutya szájába a fogadó előtt. Ugyanott vizsgáljuk meg a tengerész tetkóit, s kérdezzük őt



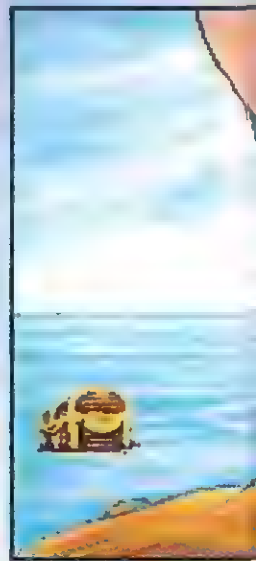
Most menjünk a Shadesbe, a tolva tanyájába, s vegyünk ki a tarisznyából a kést. Ezzel menjünk fel a sikátornál a tetőkre, s vágjuk le a frissen újra felszerelt létrát. Másszunk le. Lent hamarosan landol az orgyilkos is, akivel immár másodszor szűrtünk ki. Meg kell említenem, hogy a játéknak jellemző szövege, ha valaki megsérül, s csillagokat lát, az a következőt szokta kérdezni: "Látta valaki annak a szamaraskocsinak a számát?" Nos, ha most beszélünk az orgyilkossal, hősünk mond is neki egy számot, s a béristálló szamarát hamarosan a kalodában találhatjuk. Most már csak el kell mennünk a fodrászatba, ott vegyünk fel a fodrász jegyzetfüzetét és az ollóját, s ez utóbbival a téren metsszünk le egy darabot a számár farkából.

Kardot Chuckytól szerezhetünk, méghozzá úgy, hogy lemegyünk a palota katakombáiba, s ott a kurblin-kat Chucky kincspadjába illesztve egy kicsit megnyújtjuk őt, akiből így kiesik a bolond kardja. Ezt a kardot viszont még fel kell hangolni, ennek módjáról kérdezzük a városkapu őret. Ő a dwarfok címét adja meg, a bányát. Menjünk oda, s nyújtsuk át a dwarf-kovácsnak a kardot. Hajlandó megcsinálni egy adag Elderberry borért cserébe. Menjünk a Broken Drumba, s kérjünk egy pohárral. Sajnos nem kapunk, mivel az Ivó pincéjét rókák szállták meg. Menjünk a fogadó szobájába, ahol vizsgáljuk meg az ajtót, mivel valaki rejtőzik mögötte. Beszéljünk hozzá, mire kiderül, hogy egy félénk Mumus az. Vegyük elő a csavarhúzót, s szereljük le vele az ajtót. Beszéljünk a Mumussal haragosan, s küldjük a kocsmá pincéjébe ijesztgetni. Menjünk mi is utána. Mint kiderül a pince rókája valójában egy kiséger volt. Töltsük fel a korsónkat a felső hordóból borral s vigyük el a kovácsnak (a saját zsebünkben!!), majd nyújtsuk át a kardot is.

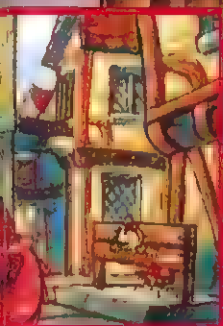
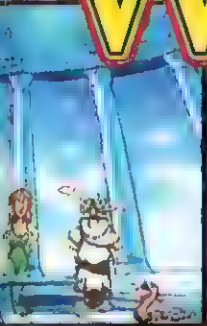
róluk, majd vegyünk neki a fogadóstól egy pohár tejet. A vén tengermedve azonban a papagáját siratja (ismerős történet), s nem hajlandó beszélni. Átnyújt viszont egy sipot, mellyel a papagáját hívhatjuk ha megtaláljuk. Menjünk ismét a térre s dobáljuk a szamarat ezúttal záptojással. Az egyik tojásból egy kigyó mászik elő, hősünk ezt is földhöz vágja. Vegyük fel a kigyót, s etessük meg vele a különlegesen növesztő trágyát. Menjünk vissza az egyetlen raktárába, s ott gyűjtjük meg a lámpást. A polcon találhatunk egy csomag keményítőt, amit szintén etessünk meg szegény kigyóval. Imár van egy újabb pálcánk, amit az öreg varázslónál cseréljünk ki a seprűnyélre. A seprűnyéllel hosszabbítsuk meg a lepkehálót, majd menjünk fel a rektor dolgozószobájába, s vegyük fel az asztalról a kalapot, s vizsgáljuk meg. Ezután irány a világ széle (út közben ér egy kis incidens is minket). A világ peremén fújunk bele a sípba, mire meg is jelenik Polly, a papagáj. Gyűjtjük meg a városkapunál felvett petárdát, s dobjuk oda neki. A papagáj hamarosan a vízben landol, s csak a meghosszabbított hálólal tudjuk kihalászní. A művelet során viszont a síp Rincewind nyakából beesik a tengerbe, s lesodródik a világ széléről. Vegyük fel a korlátot a lámpást, s tegyük a helyébe a varázskalapot, melyből hősünk végtelen hosszú zsebkendőláncot húz elő. Másszunk le a zsebkendőkön. Lent a teknőc páncélján megtalálhatjuk a sipot. Vigyük vissza a tengerésznek a papagájt és a sipot, mire elmondja, hogy a tetováláshoz a borbélyt kell felkeresnünk. Az viszont most épp a tejeslánya vár a kiserdőben.



a fürdőszobában eresszünk bele szappant. Ezután be kell jutnunk ismét a palotába, amelyhez vennünk kell egy súlyfogyasztó rendszert, magyarul plóccát a téren az árustól. Vegyük ki őket a zacskóból. Ezt, illetve majd az üres zacskót felajánlva az öröknek azok ismét egymásnak esnek, és szabad az út. A palotában irány a fürdőszoba, ahol vegyük fel a bolond hátsikálót keféjét a kád-ból. Menjünk az alkimistához, akinek a találmánya immár őrési siker, s most épp a filmjei nézőinek találja fel a pattogatott kukoricát. Beszéljünk vele, s mondjuk neki, hogy a béristállónál olcsó kukoricát talál. Rögtön el



WORLD



Menjünk hát a tejeslányhoz a pszichiáter, azaz immár filmproducer várótermébe. Először csak a Trollal tudunk beszélni, de ha kimegyünk s új-

ra visszamegyünk, beszélhetünk vele is. Kérjük tőle egy autogrammot s nyújtuk oda neki a fodrász füzetét. Ezt vigyük el a borbélynak, aki így visszaviharzik az üzletébe. Mi is menjünk utána, s kérjük egy tetkót. Rincewind azonban megijed a fájdalomtól, így megfogadja a fodrász tanácsát, s inkább ragasztható tetoválással próbálkozik. Ilyet az utcagyerektől kérhetünk, aki viszont nem adja oda, hanem inkább elkezd a feje felett lobogtatni. Menjünk a Dunnyman gépezetéhez, s vágjuk le róla a késsel a gumiszíjat. Ezt kötözzük a toronyban a zászlórúd végére, ahonnan hősünk egy halálugrással kikapja a lent ácsorgó kölyök kezéből a tetoválást.

A talizmánról kérdezzük a téren álldogáló öregeket, akik valamit egy ékkőről (az Ötfelet Szeméről) s egy titkos templomról kezdenek regélni. A kocsmában ül egy ka-

landor, aki azt állítja, tudja a templom helyét, ám az a figura szeret lóditani. Menjünk a találkahelyre, ahol immár bájtalanos sodót termelnek, s miután elmondjuk a kapusnak a jelszót, mi is kapunk egy ilyen süteményt. Most látogassuk meg a sárkánytenyésztő asszonyt, Lady Ramkint. Kopogtassunk be hozzá, majd beszéljünk vele. Épp eteti a kedvenceit hátul s kéri, hogy kerüljük meg a házat. Mi azonban újra kopogtassunk, s mikor meglátott ajtót nyit, gyorsan menjünk hátra. Így ellophatjuk a kerítésre akasztott disztrózsát. Akasszuk még le a porázt is, s húzzuk ki a szöveget is, amin volt. Az ivóban vizsgáljuk meg újra az italokat, majd kérjünk egy kaktusz dzsüszit, aminek a poharából egy újabb hernyó kerül elő. Erre is kössünk madzagot, s a palota katakombájának az egérlyukából csaljuk ismét elő a manót, vegyük le a patkányálruháját, s helyezzük vissza a kamerába. Menjünk a boszorkányhoz az erdőbe, s vizsgáljuk meg a varázslatos üveget. Ezután kérdezzük őt az igazság főzetéről. Egy csókért hajlandó is nekünk adni. Hogy félre-

Rincewind és a vakvezető kutya



hidra... Bent akasszuk le a fogasról a kendőt, s kössük be a szemünket, mivel hősünk nem akarja látni, milyen csapdák leselkednek rá az oltárig vezető úton. Be is válik a trükk, csak épp kell egy vakvezető kutya is: kössük a porázt a ládánkra, s így kössük be a szemünket. Az oltárnál a soha be nem való Indy-féle módszert alkalmazzuk: szedjük az oltár mellől homokot az erszényünkbe, s cseréljük ki az ékkőre. Természetesen most sem válik be... Tárgyaink birtokában hatalmas tömeg előtt sor kerül végre a párviadalra a város főterén, ám ezt Rincewindnek alig sikerül túlélnie, s ráadásul csak egy kis haladékat kap a sárkánytól.

NEGYEDIK FELVONÁS

Menjünk oda a leköötözött Lady Ramkinhez (aki csalétkül szolgált a sárkánynak), s vegyük ki a harisnyája alól a kulcsát. Ezzel menjünk Lady Ramkin házához, s nyissuk ki a sárkánykötrecet. Ennél a pontnál meg kell hogy mondjam, lapzártáig nem sikerült Lady Ramkin gumicsizmáit előkerítenem, ám egy kis programhibával - nevezetesen hogy el lehet ügyeskedni hősünkkel a sárkányürülék mellett - sikerült felvennem Mambot, a mocsári sárkányt. Őt hősünk fegyverként használja, s már csak tele kell tölni a városkapunál fellelhető petárdákkal. Ezután megkezdődik a halálos párviadal, ám a Halál sehogy sem akar megérkezni. Fejezzük hát be a műsort: hajítsuk a süteményünket a sárkány képébe. Mint kiderül, hölgy sárkányról van szó, mivel azonnal szerelemre gyullad Mambo iránt. Így eshetett meg tehát, hogy a Halál egyéb elfoglaltságai miatt lekészte a párviadalt, s mindenki sértetlenül és elégedetten távozhatott Ankh-Morpork főteréről.

Vári Zoltán



PC ERKEZESI

WARRIORS

A verekedős játékok továbbra is megdobogtatják az ifjúság szívét, főleg ha valami különleges specialitása is van az anyagnak. Nos, a maga nemében eddig egyedülálló a **MINDSCAPE** által kiadott **WARRIORS**, amely egy eddig soha nem alkalmazott módszerrel készített verekedős játék. A már megszokott poligonos illetve sprite-os ábrázó-



lás helyett ún. dot-okból, azaz "gömböcskékből" épülnek fel a játék karakterei, amely finomabb felbontást és gyorsabb animációt tesz lehetővé. S nemcsak a karakterek animációi sikerültek mellbevágóan jóra, hanem a háttér is és a képernyőkezelés is sokat dob a játék összehatásán. A játék azon túl, hogy szép, még számos specialitást is tartogat: 10 alapfigurán kívül 3 rejtett karakter is előhívható, egy speciális kóddal amolyan Virtua Fighteres, folyamatosan akcióközelit képernyőmozgatás is elérhető, bármikor átkapcsolhatunk SVGA üzemmódba (1), számos karakternek fegyvere is lehet, a háttérbe be lehet sétálni, be lehet vonni a tárgyait a küzdelembe - hogy csak néhány nyáláknáságot említsék. Negatívumként talán csak a kevés (fejenként 2) speciális mozgást és a technikai bravúrok miatt kissé háttérbe szorított játszhatóságot tudom felhozni. De ez még csak a kezdet, gondoljuk csak a Street Fighterre - mivé fejlődött az SSF2 Turbo-ig!

POWERHOUSE

Alighogy beszámoltam róla a múlt havi Hírekben, megérkezett a stratégiai játékok kiadóinak koronázatlan királyának, az **IMPRESSIONS**-nek legü-



jabb üdvöskéje, a **POWERHOUSE**. A futurisztikus sztori szerint a Föld energiatermelését 4 mamutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk piaci részesedésüket, átvegyük a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. Véletlenül generált állással kezdődik minden menet, melyek során bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket kell végrehajtani. A játék alapulajdonságai: SVGA grafika, ikonos vezérlés, videóbejátszások és narrátor-kommentárok - s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A játék egyedüli hátulütője, hogy túl sok IGAZI újítást nem hoz a stílusba, tehát egy kevés eredeti ötlettel megáldott, de briliánsan kivitelezett stratégiai játékkal van dolgunk.

BALDIES

A **GAMETEK** mostanában nagyon beindult minden fronton (verekedős játékok, cyber-adventure, stb.), s nem átalott a Lemmings/Settlers/Populous által kitaposott ösvényre tévedni **BALDIES** névre keresztelt növedékével. A biztos sikerre számot tartó programban apró, kertesznadrágos és

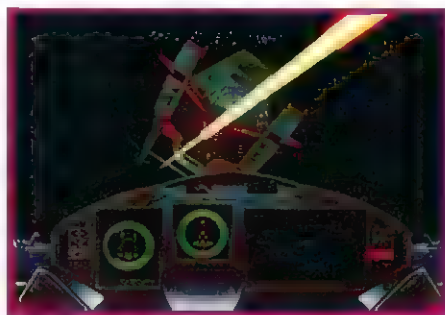


krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk (ők sem kevésbé krumplifejűek) likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám legegyszerűbb a letámadás (akár madárszárnyakon szállva) és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascapdákkal, villamos vezetékekkel avagy egy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a ka-

szabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházaikat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felölt javakat. És az egész játék pont erről szól: hogyan szervezzük össze az ellenfél földbe döngölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorossá és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi haszna, de marha jópofa), no meg ha egy felgyújtott és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemezni). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más kárából is okul - egyszóval nehéz dió! Leírás a következő számban várható.

RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR

Az összeállítás végére egy igazi remekművet hagytam, amelyet szintén a **MINDSCAPE** dobott piacra: a címe **RENEGADE - BATTLE FOR JACOB'S STAR**. Bár nagyfokú hasonlóságot mutat a minden idők legjobb PC-s játéka-nak tartott Wing Commander 3-hoz, mégis egyedinek kell hogy tartsam, mivel sok tekintetben beéri, sőt lefőzi elődjét. A sok millió dollárért készített WC3 grafikai megoldásai csak az átvezető képsorokban előzik meg a Renegade-et, mivel a játék maga ugyanolyan szintű SVGA grafikát használ. Valójában egy missziókból felépülő ún. dog-fightről (vére menő küzdelemről) van szó, amelyben a játéktér a régi megszokott térhálós (wire-frame) módszerrel lett megalkotva, sebes, nagyfelbontású grafikával megspékelve. Érdekesek és változatosak az ellenfelek hajói, különösen szépek a robbanások, a hangeffektek pedig szintén fülbemászóak. Mindent egybevetve komoly vetélytárs lenne, ha Mark Hamill inkább a Jacob Csillag meghódítására szerződött volna...



SENSIBLE GOLF

Ez a hónap különösen szegényes volt Amiga játékok tekintetében, így az a világrengető dolog történt, hogy csak 2 (értsd kettő) produkciót sikerült felkutatnom az Érkezési Oldal



Amigás szekciója számára. Az alábbiakban ezekről olvashattok kicsit részletesebben a szokásosnál. Kezdem az év egyik legígéretesebb alkotásával, a **VIRGIN** kiadásában és a Sensible Software fejlesztésében két napja megjelent **SENSIBLE GOLF**-al. A játékról már messziről ordítanak a Sensi-stílus "anya-jegyei". Picúr figurák, amelyek minél kisebbek, annál mulatságosabban (lásd: Sensi Soccer), ésszerűen kialakított, apró, ám annál áttekinthetőbb menük a játéktér szélén (lásd: Cannon Fodder 1-2), aranyos zörejek és hangfoszlányok, amelyek folyamatosan csiklandozzák a dobhártyáinkat (lásd eddigi bármelyik produkciójuk) és így tovább. Már a program kezdőmuzeikája is kísértetiesen hasonlít egy régi nótára: a "Do Ya Wanna Play Golf" kezdetű nóta kiköpött mása a "War Has Never Been So Much fun"-nak. Na, de lépünk közelebb! A játék kezelése gyerekjáték. Miután választottunk a 20 féle pálya közül és átesztünk a szokásos beállítási, játékestílus választási, és-így-tovább-procedúrán, kezdődhet a laszti-ütögetés. Na ez már kicsit komplikáltabb - azaz nagyobb figyelmet és kifinomult reflexeket igénylő dolog lesz. Jobb egérgombra megkapjuk a pálya kicsinyített térképét, a lyuk és a mi helyzetünkkel. Lőjük be magunknak az irányt,

vigyázva arra, hogy nem mindig az egyenes út a legrövidebb (lásd víz-szárkók vagy homokgödrök). Bal clickre megjelenik egy suhintáshoz készülődő ipse a jobb felső sarokban. Ismételt clickre meglóbálja a botját és a háromnegyed körön elindul egy apró pont, amely az ütés erősségét hivatott jelezni. A fickó feje fölötti rész már bivalyerős ütést jelent, úgyhogy ne vigyük túlzásba a dolgot. Amikor úgy gondoljuk, hogy elég nagy erővel suhint a manusz, ismét nyomjuk meg az egér gombját (egy apró pont jelzi a skálán, hogy a gép vette az adást), majd nagyon legyünk résen: a labdát csak akkor fogjuk egyáltalán eltalálni, ha a fickó alatti cikelyben a piros tizedben nyomunk ismét egérgombot. Ha a két olda-



lán látszó sárga részben nyomunk, jobbra vagy balra kap egy kis svungot a laszti. Nos, amit itt majd' 10 sorban leírtam, az nincs 1 másodperc a valóságban, úgyhogy elő a reflexekkel - szükség lesz rá! Kedvcsinálónak legyen ennyi elég, a képernyő bal szélén lévő táblázatokról majd a következő számban lesz szó, amikor is teljes leírást olvashattok a játékszabályokról, a kezelőgombokról és a játékok kísérő hangeffektekről is... Ezekből legalább 10 féle létezik. De hogy 7 van, az tuti.

VIROCOP

Nem kevésbé híres-neves alkotója van a **RENEGADE/WARNER INTERACTIVE** legfrissebb üdvöskéjének, a **VIROCOP**-nak - a 3D-s platform és shoot'em up keverék megálmodója és megformálója Andy Braybrook. A játék egy apró termetű robotpalánta, D.A.V.E. kalandjait dolgozza fel, aki a Digital Armored Virus Exterminator (mágyarul kábé Órarugógerincű Viruslikvidátor) elnevezés rövidítéséből kapta férfias nevét. A sztori szerint Dave-robot azt a feladatot kapta, hogy a számtalan félbehagyott ötletet, figurát és háttérrel tartalmazó Új Fejlesztések Nagy Játékmezejét megszabadítsa vírusaitól. Valójában



egy óriási (8 szintből álló) vidámparkot kell elképzelnünk, ahol a biliárd, a golf, a célpadobás, a szánkózás és még milliónyi szórakozási mód elemei és szereplői keverednek egymással - és persze az egyre szaporodó vírusokkal. Ellenük az adott pályára jellemző fegyvereket vethetjük be: lángszórót, bombákat, aknákat avagy egyszerű lövedékeket. A legérdekesebb pályák közé tartozik például a liliputi szint, ahol miniatűr emberkék futkároznak a görgöink alatt, avagy az elvarázsolt pálya, ahol léggömbön szálló macskák dobálják a fejünkre bombákat vagy forgószelet vesz üldözőbe. Hogy pontszámunkat növeljük,



figyeljük a földön fel-felbukkanó számozott lapocskákat, és attól függően, hogy éppen 1 vagy 0 áll a számlapjukon, pontot kapunk, vagy nem. Az éppen rendelkezésre álló fegyvereink között a Space gombbal tudunk változtatni - annak megfelelően használjuk a nagyobb hatásfokút, minél nagyobb a zűr-zavar körülöttünk. A játékot azoknak tudom ajánlani, akik ebben a programinséges időben még jól el tudnak szórakozni az ügyességet IGEN, de túlzott értelmi szintet NEM igénylő játékokkal.



MACHIA

the Prince



*“Ha már mindkettőt nem lehet,
inkább féljenek tőled, mint szeressenek”*

Niccolo Machiavelli

Úgy egy éve egy ismeretlen csapat megjelent a Merchant Prince című játékkal. A program nagyon érdekes volt, de volt benne egy-két kis hiba és a reklámkampány sem volt igazán sikeres. A MicroProse azonban - mindannyiunk szerencséjére - nem hagyta elveszni ezt a gyöngyszöveget, s most minden előzetes bejelentés nélkül kiadta a program kicsit szebb és ami fontosabb, kijavított változatát.

A XIV. század elejére a Római Birodalom helyén már csak apró városállamok maradtak. A kis birodalmak között az egyik legerősebbnek Velence számított. S mivel a hatalom már abban az időben oly sokakat vonzott, mind a városok között, mind Velencén belül hatalmas harcok folytak a zsírosabb pozíciók megkaparintásáért. A játékban ebbe a harcba kapcsolódhatunk be, s kipróbálhatjuk, van-e Machiavelli módszerénél üdvözítőbb megoldás. Képességeinket három úton bontakoztathatjuk ki: az első a kereskedelem, melynek során felfedezhetjük az egész Földet, s egzotikus termékek szállításából hozhatunk hasznot. Politikai lénykedésünkkel magunkhoz ragadhatjuk az állam vagy az egynáz vezetői. Végül sorogolunkkal hódító hadjáratokat kezdezhünk, mely szintén igen jövedelmező.

A küzdelmet négy játékos kezd, közülük hármat a gép irányít (ők nehézségi fok közül választhatunk). A szerencsésebbek mindegyikük ellen is próbálkozhatnak. Ekkor beállíthatjuk a játékosok kezdeti vagyonát, a városok és kalóztámadások gyakoriságát, valamint a játék hosszát is.

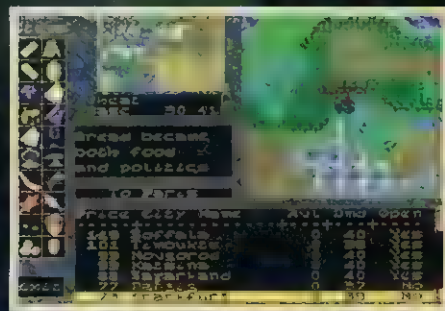
A MINDENRE KITERJEDŐ KEZELÉS

A játék fő képernyőjén a környező táj, a bal felső sarokban pedig az "ismert" világ térképét látjuk. Ezeket a még be nem járt területek rajza homályos és bizony elég pontatlan. A teljes térkép alatt a soron következő egységünk és annak rakománya, majd a játékot irányító gombok sorakoznak. A játék menete már ismert a stratégiai játékokból: minden egységünkkel mozoghatunk, kereskedhetünk, harcolhatunk, amíg az egy körre jutó mozgásegyisége tart. Ezután az End Turn-nel léphetünk a következő körbe.

Mozgás: Az éppen aktív egységet a térképen a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Ennél gyorsabb módszer, hogy a bal gombbal rábökünk úticélunkra, s a gép megkeresi a két pont között a legrövidebb utat (ha ez megfelelő, egységünk a Go-ra indul, ha nem, választunk másik célpontot). Természetesen a hajók nem mehetnek szárazföldön, s a karavánok sem tudnak úszni. Egy ilyen előre beállított mozgást a tűzgombbal szakíthatunk meg.

Város: Ha a térképen egy városra megnyomjuk a jobb gombot, a városról kapunk információkat. Közlök meg tudjuk, hogy a város milyen viszonyban áll a négy versenyzővel (Denied - kitiltva, Access - kereskedhet, Owner - tulajdonos), valamint végignézzük a piac adatait (az árúlistát átlát, a városi ellátás és eladható cikkek számát). Ha előléptet érkezik egy ismeretlen városba, lehet, hogy valami értékes tárgyat találunk ott.

A jobb jobb oldalán felül a városról való tájékozódást látjuk. Itten a város az Attack gomb megnyomásával támadhatjuk meg. A csata addig tart, amíg valamelyik fél katonái elfogy-



nak vagy a támadók elhagyják a várost. Ha egy várost elfoglaltunk, vezetését felajánlhatjuk Velencének. Ekkor minden játékos üzleti hasznot húz a győzelemből, s Velencében megnő a népszerűségünk. Ha megtartjuk a kormányzatot, a többi versenyzőt kitiltathatjuk a városból. Ha egy városból kitiltottak, megvásárolhatjuk bariárságukat (Bribe). Ekkor közlik az üsszszegot, s eldönthetjük, hogy megér-e ennyit az üzlet.

Wait: Egységünk várakozik, ha előbb egy másik akarnak lépni.

Stay: Az egységgel ebben a körben már nem lépünk.

Group (vagy jobb egérgomb az egységeken): Csoporthoz a irányítás megkönyítke érdekében hozhatunk létre. Legfeljebb 15 egységet foghatunk így össze, akik minden utasításunkat közösen hajthat végre, amíg fel nem bontjuk a csoportot. Itt a képen mindig két csoportot látunk, melyek között az egységeket egérral mozgathatjuk.

Monitor: A gép által készített látványt határozza meg. A zóna zóna a legbiztonságosabb, a piros pedig a leggyorsabb utat jelent.

Buy / Sell: Üzleteink csak akkor tudunk, ha kereskedünk egy városba érkezőt. Itt jobboldalt az egyes cikkek árát látjuk. Az ár mellett a cikkek árúlistát a kifizetést, az árúlistát a

Commodore 64

Venice

Den of Iniquity: Done Here Denizens

6. évfolyam 6. szám 39

A Doom után nehéz labdába rúgni - a ROTT-nak mégis sikerült!

Sok próbálkozás történt már a Doom nyomdokaiba való lépésre, de a Dark Forces és talán a Heretic kivételével mindegyik elbukott. Most az Apogee a US GOLD szárnyai alá bújva próbál híveket szerezni legfrissebb klónjuknak, a RISE OF THE TRIAD-nak. Már az ismertető elején le kell szögezni, hogy a klónozás ezúttal sikeres volt, a ROTT hamar a szívémben lopta magát - mindezt köszönhetné a fantasztikus újításainak, az egyedi kivitelezésének és a dügös hangulatának.



A csant-iken felvétele után vörfarkasként morcan-golhatjuk az ellenfeleket.



A bénító erejű háló a következő pillanatban ránktele-keredik...



...és ellene a hóaggyú is kevés, csak a vadászkész-segít - ha van!

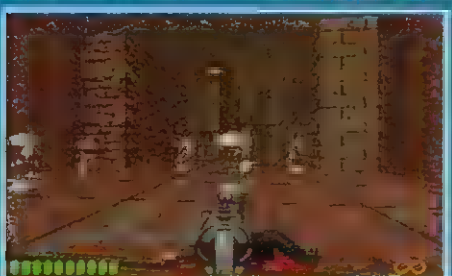
RISE OF THE TRIAD

ÚJDONSÁGOK ÉS RÉGISÉGEK

A játék le sem tagadhatná, hogy ki/mi volt az elődje, de azért számos újításon átesett. A legütetesebb újdonság a "vérszint" beállítása, amelynek segítségével hétköznapi bunyóvá minősíthetjük le az egyébként vértől csöpögő játékmenetet. Ezt az opciót nem sokan fogják alkalmazni, de jó ha van (gondolom az eladási statisztikákat szeret-

ték volna javítani a kiskorú vásárlók bevonásával). Úgyes húzás a játék kimentésé-nél/hetítésénél, hogy amikor állást mentünk, annak a helyszínnek a kicsinyített képe látható egy ablakban, ahol a save történet, így biztosan emlékezni fogunk a legkülönösebb né-von kimentett két hetes állásainkra is. Belépve a játékba ismerős kép fogad. Az optimális méretűre beállított képernyőn minden fontos adat megtalálható (pontszám, idő, páncél, speciális felvett tárgyak, életok száma, arénlét, töltvények száma). Méretét a plusz/minusz gombokkal állíthatjuk, a Page up/down gombokkal fel/le közelíthetünk egyébként pedig minden a Nagy Előfel billentyűzet-kiosztásával egyezik meg.

Fegyverek és ellenfelek terén már nagyobbak a különbségek. Az alapállapotban meglévő egy apró pisztolyt hamar két stukker váltja fel (az első csakban van), a másodtól örök golyót kapunk hozzá.



A golyóval kimentés után pontosan megfigyelhetjük a klónozásnak ártalmát.



A vörbécserre itt nem lehet panasz - csak úgy fröccög a paradicsom!

Hasonló a helyzet a géppisztollyal is, amit felöltött ellenfelektől vehetünk fel, szintén örök ammóval. Ez a három fegyver elfoglalja az 1-3 gombokat és teljesítményük 90%-át, úgyhogy a számtalan gépágyú, hőkövető rakéta, aknavető, láng-zóró közül mindig csak egy félé lehet nálunk (4-es gomb). Amint egy újabbat felveszünk, a régebbi automatikusan lekerül a földre (vagy a Delete gombbal mi is lerakhatjuk a nem kívánt fegyvert). Kétféle mágikus tárgy is rendelkezésünkre áll a fel-sőbb szinteken: egy hivatalos basakali ütő, illetve egy jókora farkasfog, amely a kinetikus energiájával mindent (falakat fel) elpusztít, ami az útjába áll. Az ellenfeleink logikájában az első- és második vilá-gáháború katonáira hasonlítanak, kiegészülve néhány robottal és csúszós pappal.

A felvehető extrák többnyire az RPG-kben meg-szokott kategóriákból kerülnek ki: életkereszték (ezekből nagyságuktól függően 100 egységet kell felvennünk egy extra élthez), az élet vízával teli helyek (véletlenszerűen 25-100 életet pontot kapunk érte), létforma változást előidéző flaskák (hatásukra létez arénal rendelkező terem-

mény, vörfarkassá vagy sássá változunk), mér-ges gombával fertőzött flaskák (káhító hatása 10-15 mp-ig érződik, s ezalatt elveszítjük a tájéko-zó képességünket és hallucinációk lesznek) és valamiféle "gumibagya szörppel töltött" flaskák (amelyek hatása egészen elképesztő: gumilabda-ként pattogunk a termekben, s alig tudjuk mozgá-sunkat koordinálni).

VÉGSŐ KONKLÚZIÓ

Végső soron a játék meglepetést okozott, még-hozzá kellemeset. A Doomtól átvett effektek és megoldások profin lettek beépítve a játékba, a számtalan újítás pedig már jócskán ráért a stílus-ra, hiszen kezdett felhígulni. A hanghatások jók és bőséges mennyiségűek, a grafika változatossága ugyan hogy némi kívánnivalót maga után, de el-megy, az életükért könyörgő sebesülteket pedig különös kegyetlenséggel lehet irtani.

576 ÉRTÉKELO

RISE OF THE TRIAD

KADJA US GOLD

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMÉNY

ÖSSZTARTÁS

91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

NEWCOMER

A TELJES MEGOLDÁS - 1. RÉSZ

Jó két hónappal ezelőtt azt nyilatkoztuk, hogy a Newcomer végigjátszást adminisztratív okokból (magyarul addigra még nem sikerült, s ezért) elhalasztjuk. Mint látjátok, azóta a helyzet némiképp változott, s mostantól kezdve előre láthatólag három részben leközzöljük a végigjátszást. Mindezek előtt szeretnénk minden kedves olvasótól elnézést kérni, amiért ez a leírás nem a múlt havi számban jelent meg - sajnos pont egy nappal a lapzártá előtt lettünk készen a végigjátszással, és így természetesen abba a számba már nem fért bele a cikk. De ebbe már igen, tehát fogjunk is gyorsan hozzá.

ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

1. Mivel a játék rendkívül összetett, a pontos végigjátszást leírni nemigen lehet. Akik ennek a cikknek az alapján kísérlék meg a végigjátszást, hamar rá fognak jönni, hogy néhány helyen meg kell az események sorrendjét változtatni, vagy be kell iktatni egy kis munkát vagy kártyázást pénzszerzés céljából, esetleg barcolni kell, hogy az experience pontszámunk nőjön és el tudjunk egy szaktudást sajátítani. Hogy ezeket a beiktatásokat, esetleg eseményfelcseréléseket mikor és miért kell végrehajtani, azt könnyű kitalálni (segítek: akkor, amikor nem tudunk a leírás szerint tovább haladni), így reméljük, hogy ez senkit nem fog megzavarni.

2. Mint tudjuk, a játékban fontos szerepe van a szaktudásoknak. Egyes szaktudások elsajátítása a játék végigjátszásához nélkülözhetetlen, mások elsajátítását (szövegfejtés és nyomkövetés) a leírás segítségével meg lehet spórolni. Mivel egyes helyekről (pl. a vuduk bőrtőne) csak megfelelő szintű szaktudással lehet visszatérni, másoknál (az EZREDES kúriája, majd az úralomias) pedig már azzal sem, és ezeken a helyeken a szükséges szaktudások elsajátítása már nem lehetséges, ezért az alábbiakban közlünk egy táblázatot, hogy melyik szaktudást, kinél, milyen szintre fejlesztettük:



Gépkarabély: Neil és Sarah 6-os szintig (Attila 9-es szinten van)

Rakétavető: Sarah és Attila 6-os szintig

Lézer: Neil és Georgi 6-os, Russ 7-es szintig (Attila 5-ös szinten van)

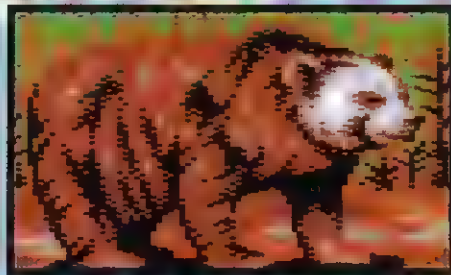
Zárak: Neil 9-es szintig

Robbantás: Neil 8-as szintig (Attila is 8-as szinten van, de ő nagyon későn csatlakozik)

Észlelés: Sarah 8-as szintig

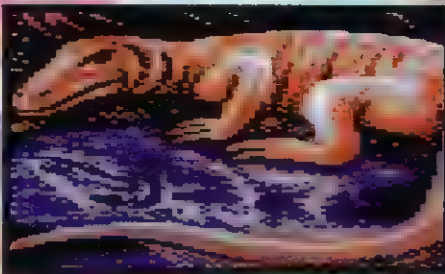
Meggyőzés: Sheila 5-ös szintig

Make Up: Sheila 8-as szintig (a maszkolás



(GEORGI 5-ös szinten)), ezeknek a továbbfejlesztése tehát felesleges.

3. Úgy vettük észre, hogy az alkotók beiktattak a játékba néhány olyan fázist, ahol nem lehet csak a leírásra hagyatkozni, hanem az adott feladatot lelkiismeretesen el kell végezni ahhoz, hogy tovább tudjunk haladni. Nem sok ilyen van (vagy legalábbis mi nem sok ilyenrel találkoztunk), amit találtunk, arra majd külön felhívjuk a figyelmet.



sikeressége alacsonyabb szinten annyira változó, hogy attól idegbajt lehet kapni)

Elektronika: Russ 6-os szintig

Néhány szaktudást (COMPUTER, BIOTECH, PIROTECH, ÚRHAJÓ PILÓTA) nem lehet tovább fejleszteni, de emiatt csak annyiban fájjon a fejünk, hogy az ezt a szaktudást művelő egyénre különösen vigyázzunk, hogy véletlenül se patkoljon el, el még pláne ne küldjük. Ezen kívül van még pár olyan szaktudás, ami (bár lehet trénelni), már megfelelő szinten van ahhoz, hogy a feladatokat meg tudjuk oldani.

OSONÁS (SARAH 6-os szinten), **MÁSZÁS** (SARAH 7-es szinten), **MŰSZERÉSZ** (NEIL 7-es szinten), **ORVOS**

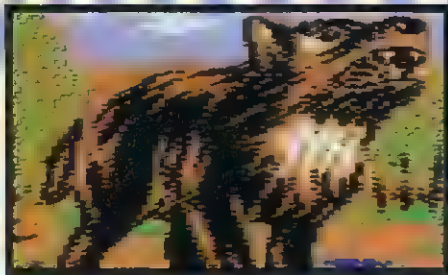


4. Végül egy helyreigazítás: a kezelési útmutatóban téves volt az az állításunk, miszerint a keresést minden irányban végre kell hajtunk. Elég egy irányban keresnünk, ha szaktudásunk elég magas, meg fogjuk a keresett dolgot találni. A hibáért pedig természetesen elnézést kérünk.

AKKOR HÁT VÁGJUNK BELE!

Kövessük a csavargót, majd MURDOCK atyánál válasszuk az "Úgy hallottam..." kezdetű szöveget, ekkor birtokunkba kerül az EZREDES jelvénye, amit a játék elején tanácsos viselni, ha nem akarunk a járőrökkel balhézni. Ezek után keressük meg az AGRO SZEKCIÓ-t, ahol néhány ezer kredit erejéig dolgozzunk (egyedül jó hosszú időbe telik, de lehet egy kicsit trükközni is: szedjük fel az első társunkat (pár sorral lejjebb megtaláljátok hogyan) és így kétszer olyan gyorsan megy a dolog). Ezen a helyszínen találkozhatunk még két meglehetősen barátságtalan és gyanúsán viselkedő szerzetessel (őket egyelőre hagyjuk békén), és találhatunk némi kendert is, amit vegyünk magunkhoz. Távozáskor megkapjuk a pénzünket, amit érdemes ZÁRAK szaktudásba fektetni. Ezt a szaktudást SEMIR-nél sajátíthatjuk el (különös





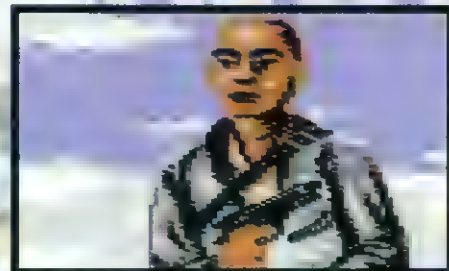
ismertetőjele, hogy folyton kenderdohányt pipázik). Tréneljük magunkat 4-es szintig, majd vegyük az irányt a **TEMETŐ** felé. Itt az egyik sarokban találhatunk némi pénzmagot, valamint egy álkulcsot, melynek segítségével most már kinyithatjuk a **SEMIR** háza közelében található bezárt ajtót, amely mögött egy Galil gépkarabélyt találunk, a hozzávaló lőszerrel és egyéb tárgyakkal együtt. Ezeket mindjárt vegyük is pártfogásunkba, és a gépkarabély segítségével (amelyhez már van szaktudásunk) kezdjünk írtóhadjáratba az **EZREDES** negyedének utcáin nyüzsgő paraziták (punkok, csavargók, fosztogatók, kutyák) ellen. Ha lelkiismeretesen végeztünk mindenkiel (a járőröket egyelőre hagyjuk), szert tehetünk néhány hasznos dologra, többek között egy golyóálló mellényre, egy órára és egy iránytűre. Ezeket rögtön kezdjük is el hordani, mert utóbbi kettő jelentősen megkönnyíti a tájékozódást, a golyóálló mellény pedig védeltségi szintünket növeli a közeljövő harcaiban. Ezek után menjünk vissza **MURDOCK** atya házába, ahol az előszobában tartózkodó **JONES** testvérrel társalogjunk egy kicsit, majd ajánljuk fel, hogy szívesen adakozunk az egyház javára. Az áhított 200 kreditet adjuk oda neki, és megtudjuk, hogy ha a kápolnában a **BÖLCSESSÉG** szót használjuk, a szerzetesek szállást fognak nekünk adni.

Ezután távozzunk, és keressük meg **SEPP**-et (aki úgy néz ki, mint egy **Wrestling Federation Star**), ő kezdetben elég barátságos, de miután megjavítjuk az óráját (a **MŰSZERÉSZ** szaktudás segítségével) mindjárt közlékenyebb lesz, és felajánlja szolgálatait. Beszélgetés közben megemlíti, hogy ismert egy **MARCOS** nevű embert, aki fellázadt az **EZREDES** ellen. Ez érdekesen hangzik, ezért kérdezzük meg tőle a **MARCOS** szót, mire elárulja, hogy emberrünk nagy barátságban volt egy bizonyos **CARLOS PEREIRA**-val. Ha **SAKTUDÁS** után érdeklődünk nála, akkor az is kiderül, hogy **ÖKÖLHARC** és **KÉZI FEGYVER** szaktudásunkat tudná fejleszteni, de mivel már van egy gépkarabélyunk, ez csak az experience pontjainkat fogyasztaná, tehát inkább hagyjuk. Mivel más használható információt nem lehet belőle kihúzni, búcsúzzunk el tőle, és vegyük az irányt a kápolna felé. Mondjuk meg a jelszót, mire a szerzetesek beengednek bennünket a szomszéd szobába. Keresgéljünk egy kicsit, és találunk is egy klipset a padlón. Ezt vágjuk zsebre, majd odakint beszélgessünk egy kicsit a szerzetesekkel (pontosabban mondva csak egyikük, **ARBEY** atya áll velünk szóba), és említjük meg neki **CARLOS**-t, akiről **SEPP**-től hallottunk - ekkor elárulja, hogy az **IKREK** jelszóval lehet hozzá bemenni. Ezt az információt jegyezzük meg, de még mielőtt megkeresnénk **CARLOS**-t, térjünk be a Szerzetesek Kertjébe, ami ott van a szomszédban.

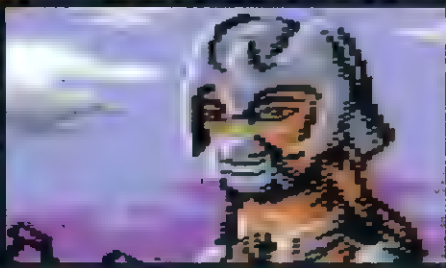
A **MEDITÁTOR**-nak panaszkodjunk egy kicsit szomorú sorsunkról, mire azt javasolja, hogy meditaljünk- ehhez kitűnő segítséget nyújtanak a polcon található jogi könyvek, amelyeket vegyünk magunkhoz.

Kint a kertben vegyük fel a **C-vitamint**, valamint az ol-tárról az agyart és távozzunk (később még vissza kell jönnünk, a **MEDITÁTOR** ugyanis azt is elárulta, hogy a kertben elrejtett egy "gonosz elektronikus tárgyat", ezt azonban egyelőre még nem tudjuk megtalálni). Következő lépésként keressük meg **DR. SPESICH**-et, az orvost, akivel beszélgetve kiderül, hogy **CARLOS** az Óvoda vezetője, az Óvoda meg valahol a közelben van. Nála (**DR. SPESICH**-nél) egyébként lehet trénelni az **ELSŐSEGÉLY** szaktudásunkat is, de egyszerűbb, ha a csaták előtt állást men-tünk, és ha súlyos sérülést szenvedünk, akkor kezdjük az egészet előlről. Később meg már úgyis lesz ór-

vos a csapatban. Most mindenesetre nézzünk be az Óvodába, ami valóban ott van a közelben. Mivel nem igazán akarnak beengedni, mondjuk azt, hogy: "Látnom kell a **GYEREKEK**-et!" (az óvodákban ugyanis többnyire gyerekek szoktak lenni), majd használjuk a jelszót és már benn is vagyunk. A már említett **MARCOS**-ról megtudhatjuk, hogy elszökött a paptól és valószínűleg meghalt, ha pedig felajánlunk 500 kreditet az Óvoda javára, akkor bemehe-tünk a gyerekekhez is. Az egyik srác szívesen csatlakozna hozzánk, de **CARLOS** nem engedi, így be kell érjünk azzal az információval, hogy az **Agro Szekcióban**, a



fészer mellett van egy betonlap, amely valószínűleg egy barlang bejáratát fedi. Több dolgunk itt nincs, ezért lépünk le és menjünk el **TIM** bájába. A tulaj megszál-lottan gyűlöli az **EZREDES**-t, de számunk-ra nem ő az érdekes, hanem a szinten ott tartózkodó **GNÓM**, akiről **TIM** elárulja, hogy skorbutja van. Szerencsére van nálunk **C-vitamin** (a skorbutot, mint tudjuk, a **C-vitamin** hiánya okozza), amit adjunk oda neki. Hálából elárulja, hogy a **ROCK SZALON**-ban találunk egy leginkább kalózra emlékeztető embert, akit **KONCHEV**-nek hívnak, és akinek azt kell mondani, hogy **OVERKILL**. Hogy miért, az majd kiderül, egyelőre vonuljunk át a szomszéd szobába, ahol egy srác iszik. Említjük meg neki a **RUN DMC**-t, és megtudjuk, hogy a vegyesboltban a **SZERETŐ** szót használva érdekes dolgok fognak történni. A vegyesbolt nincs messze a bártól, tehát rögtön át is léphetünk oda, és a megadott szót használva birtokunkba kerülhet egy szexlap. Tanácsos még egy rocker-ruhát is vásárolni, aztán haladjunk tovább dél felé, hamarosan elérjük egy spanyol fickó (név szerint **SANCHO**) házát, aki mindenképpen repülni akar. A szárnyak nélküli repülés egy kis drog segítségével lehetséges lenne, de ilyen most nincs nálunk, ezért inkább nézzünk egy kicsit körül a szobában. A híres spanyol festők képei helyett csak egy erotikus poszttert látunk az egyik falon, de erről rögtön az jut eszünk-be, hogy vajon mit szólna a kolléga egy egész szexlaphoz. Nyújtuk át neki, és rögtön madarat lehetne vele fogatni, ha lenne a közelben madár. Így meg kell eléged-nünk azzal, hogy figyelmünkbe ajánlja a graffity-ke-t **RENE** kártyaszobájában. Ezt az információt is tegyük talonba, ezután pedig keressük meg **JEFFREY**-t, a vadász-t, aki közvetlenül **SEPP** szomszédsá-gában él. Kérdezzük meg tőle, hogy mi jut eszébe erről a szóról: **FEGYVER**. Hohó,



hiszen itt puska és onás szaktudást lehet trénelni. Nos, erre nincs szükségünk, de egy vadászpuskát azért vegyünk, hátha jó lesz még valamire. Szívélyesen búcsúzzunk el JEFFREY-től, majd nézzünk be abba a helyiségbe, ami SEMIR házától nyugatra, gépkarabélyunk lelőhelyétől pedig délre található (nehéz lesz eltéveszteni). Itt egy kínait és egy hindu botanikust találunk. Ha SEMIR-t annak idején rendesen kikér-



deztük, megtudhattuk tőle, hogy sárgaülő barátunk valószínűleg gyűjti a puskákat. Adjuk is neki od a JEFFREY-nél vásárolt fegyvert, cserébe elárulja, hogy a Temetőben, a délnyugati kriptában van egy használhatatlan fogantyú. Ezzel egyelőre nem sokat tudunk kezdeni, de mivel nagyon belejöttünk az ajándékozásba, dobjuk meg a hindut az egyik jogi könyvvel. Jutalmul elsajátíthatjuk egy új szaktudás, a telepátia alapjait, melynek segítségével megtudhatjuk mindenkinek az adatait, akivel éppen tárgyalunk. A szaktudás elsajátításához azonban magasfokú intelligencia szükséges: ügyeljünk arra, hogy a pácienst zseni legyen, különben nincs szaktudás és a jogi könyvnek is löttek.

A kiképzés után északi irányba távozzunk, majd forduljunk keletnek, és máris egy bezárt ajtó előtt találjuk magunkat. A lakók nem nagyon sietnek a kinyitásával, egyikük inkább az iránt érdeklődik, hogy vajon mi a ****-t akarunk tőlük. Ha azt mondjuk, hogy JÖVEVÉNY-ek vagyunk, ráadásul egy jó csapatot szeretnénk szervezni, akkor közli, hogy amennyiben elhozzuk neki KARLSON gyereket, csatlakozik hozzánk. Ígérjük meg neki, aztán hagyjuk ott, hiszen egyelőre azt se tudjuk ki az a KARLSON. Következő állomásunk legyen a Szerelmek Háza (magyarul a bordélyház), ahol 500 kredit ellenében bemehetünk a RUTH nevű hölgyhöz. Mielőtt a tárgyra térnénk, beszéljessünk egy kicsit vele, s ha ügyesen forgatjuk a szót, kiderül, hogy van valahol a sziget egy SARAH nevű lány, aki biztosan csatlakozik hozzánk, ha megtaláljuk. Ezután már nem a szót, hanem valami egészen mást kell forgatnunk, s ha végeztünk, vegyük az irányt a Rocker Negyed felé. Őltsük magunkra a rockertuhát, mert a bejárat közelében néhány rocker rántkámád, ha nem ezt viseljük, és egyelőre még ők vannak túlsúlyban. (Később majd el lehet őket az útból takarítani). Keressük meg a sztriptíz show-t, fizessük meg a beugrót és menjünk be. Bent egy hölgy vonaglik a színpadon, de nem értünk rá nagyon nézeledni, mert valaki egy levelet dob az ölünkbe. Gyorsan elolvassuk: "egy szenvedő

lány" arra kér, hogy szabadítsuk ki. He-lyes, tegyünk így: a show befejeztével vegyük el láb alól a személyzetet, majd a főnök szobájában keressük meg a titkos lejáratot. Nyissuk ki, és engedjük szabadon a fogoly nőket (akik ezt néhány ezer kredittel honorálják), majd menjünk le az újonnan felfedezett helyiségbe. Itt egy jókora ládát találunk; nyissuk ki és elsősorban vegyük magunkhoz belőle a szakadt térképet



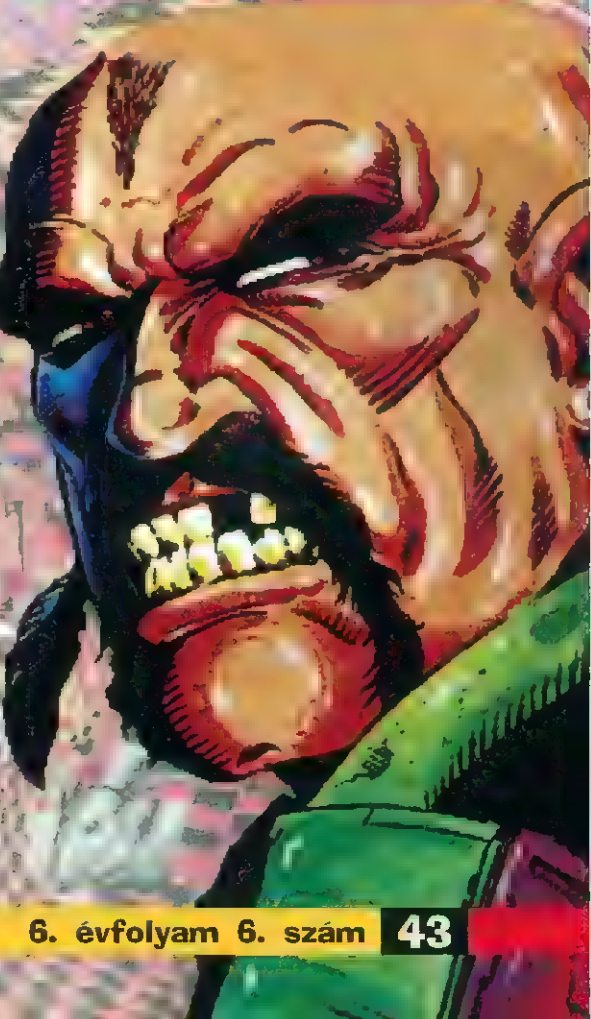
(amely egy kincs lelőhelyének a térképe), a többi tárgyat meg el lehet adni. Ezután vásároljunk a vegyesboltban egy ást, a Hunky Punky Shop-ban pedig egy csavarhúzó. Utóbbi üzlet tulajdonosa egy BENEDEK nevű magyar fickó, akinek dicsérjük meg a stílusát (bár elég nagy baromságokat mond), mire elárulja, hogy KáHá szaktudásunkat a Rock Szalonban fejleszthetjük, CHANG-nál. Mielőtt azonban a Rock Szalonba mennénk, keressük fel MCRONALD snack hádját. A fickó kezdetben igen barátságos, de üzletelni nem hajlandó velünk, sőt meg is sértődik és kijelenti, hogy nem beszél többet velünk. Miután nem sikerül jobb belátásra bírunk, hagyjuk ott és menjünk át a bordélyházba (mert ebben a negyedben is van egy), MILLIE-től megtudjuk (a megfelelő szavakat kérdezve), hogy RENÉ-nek, a szomszéd városrész-kaszinósának van egy széffe, amit fel lehetne törni; továbbá, hogy kolléganője, BEVERLY a snacktulajdonos kedvence. RUTH-ot ne hozzuk szóba, mert a hölgy elég hiú, sőt, meglehetősen érzékeny is. BEVERLY-hez is menjünk be, és kérdezzük MCRONALD-ról; a válasz: a figura egyszer eláult itt bent, talán a dohányfüst miatt. Ha odaadjuk neki a klipszet, azt is megtudjuk, hogy RUTH tudja a jelszó a KIRALYNO palotájába. Végül mondjuk azt neki, hogy "Mindig vonzottak a hozzád hasonló nők...", amittől teljesen meghatódik, és elárulja, hogy ismer egy jó kenőnyi nyomkövetőt az EZREDES negyedében, akinek az ő (BEVERLY) nevét kell ahhoz mondani, hogy történjen valami. Ja és még egy dolog: szó esik egy GWENDOLINE nevű, 80 éves tasmán nőről is, aki a Telepen él, és sokat tud (vele még fogunk találkozni).

Távozás után célizzuk meg a Rock Szalont, ahol az előszobában egy elég siralmas állapotban lévő zenegépen kívül egy levelet is találunk, amelyet egy RAVEN nevű egyén írt egy SINTÉR nevű egyennek. Egy német sertésről (disznó) van benne szó, a két pofa valószínűleg valami vágóhídon dolgozhat, mert még skalpolni is akarnak. Micsoda brutalitás! De szörnyűlködés he-

lyett inkább fedezzük fel a többi helyiséget. Az előszobától balra lévő szobában két fickó tárgyal valami AXEL nevű emberrel. Udvariasan érdeklődünk, hogy ki is az az AXEL, és azt az információt kapjuk, hogy nevezett legjobb barátját, bizonyos DARREN PERRY-t megölték, és emiatt nagyon maga alatt van (mármint AXEL). A sötét melleti helyiségben megtaláljuk a már említett KONCHEV-et: használjuk az OVERKILL jelszót, és máris beszélgethetünk vele, sőt, a ROBBANTÁS szaktudásunkat is hajlandó fejleszteni. Emberünk nem él valami aszkéta életmódot, saját bevallása szerint úgy nyalkalja a vodkát, meg a beetlejuice-t, mint más halandó a csapvizet. De azért kérdezzessük egy kicsit, és értékes információkhoz jutunk: a SINTÉR (neki szól a levél) mindig szivarozik, CHANG (a kártyás) újabban nagyon morózus hangulatban van, mert a szomszéd városrész kaszinója (már megint ez a RENE gyerek) elnyert tőle valamit, a Rocker Negyed már nem olyan mint régen, s ezért ő (KONCHEV) lehet hogy elköltözik a táborba, a TÁBOR főnöke pedig megőrül az aranyért. Ha befejeztük a kérdegetést, térjünk vissza a sötétbe, ahol igrünk meg egy pohár beetlejuice-t, ha már KONCHEV annyira ajánl-gatja. Igaz, hogy ettől fényes nappal meglátjuk a csillagokat, meg egy pofát, akiről nem tudjuk eldönteni, hogy kicsoda (segítetek: MCRONALD az, de fogalmam sincs miért pont ő), de 4000 experience pont is jár érte, ami nem jön rosszul... Itt elfogyott a hely, úgyhogy a jövő hónapban:

folytatása következik!

K.K. & Co.



FULTH

EGY KŐKEMÉNY

**EGY KŐKEMÉNY
NEM CSAK KEMÉNYKŐ**

Guybrush Treepeckről Bernardon át egészen Indiana Jonesig minden fűhös egyéniség volt). A többi szereplőről is elmondható ugyanez, s a sztori se kutya, s végre a vége sem egy nyálas, amerikai The End. Ehhez társul a páratlan grafika és audio kidolgozás. A program szinte olyan, mint egy interaktív rajzfilm. A zenéket stúdióban vették fel és bedigizték, így a játék alatt tökéletes számokat hallgathatunk - olég zűrés a zene, a keményebb műfaj kedvelőinek önmagában is tetszeni fog, de a játék hangulatához tökéletesen illeszkedik. E mellé jönnek még a sztereó motorhangok, s telitalálat a fűhös rekortés hangja.

A már említett 20 méter széles úton nyargalászik egy léghajtásos autó, s benne utazik Mr.

A program kivitelezése egyszerűen fenomenális! Ilyet tényleg rég látott a világ - ha egyáltalán látott. A LucasArts méltó régi, nagy híréhez... A főhősnek van stílusa, igazi egyéniség, nem egy akármilyen, akit csak úgy be lehet ejteni egy kaland közepére - egyszerűen meg van "komponálva". (A LucasArts ehhez minden értett -

A banyók a motorosoké, a kocsisoké és a kocsisoké

Corley, a Corley Motors feje és társa, Mr. Ripburger. Kisebbité alakul ki köztük, mivel Mr. Ripburger meg akar hívti néhány motorost a részvényesok közgyűlésére. Ötletét nem díjazza Mr. Corley. Rövid idő múlva egy motoros banda előzi le a limót, nem is akárik, hanem a Polcats-ok, akiknek Ben, azaz mi vagyunk a vezetői. Mr. Corley régen nagy motoros volt, s az országban ma ő az egyetlen, aki motorokat gyárt, így nagy tiszteletben tartják a bandát. Kérésére a limó a motorosok után ered, akik eny

ROTHWHEELERS

KALAND TÉSŰEKNEK!

Nem mondhatja senki, hogy nem kesztyűs
közül bántam a dagival.



ugor-
junk a
járgányhoz,
dugjuk be a cső-
vet a tartályba, tegyük a cső
alá a kannát, szívjuk meg a csövet,

s máris megvan az üzemanyag. A villát természetesen a szeméttelenen találjuk. A bejutáshoz lakatoljuk le a bejárati redőnyt, s így felmászhatunk a láncon, mert nem emeli fel a kaput. Bent egy örült kutya védi a lomokat, úgyhogy először végezzünk vele: menjünk el jobbra, s tegyük a húst az egyik kocsiba, majd mászunk fel a daruterowba, emeljük fel a kocsit a mágneses korong segítségével. Így sikerül hatástalanítani a dögöt, s az egyik kupacról leemelhetjük az áhitott villát... Maureen pillanatok alatt összekalapálja a járgányt, s még turbófeltöltővel is ellátja - amit csak a Vultures banda használ, úgyhogy Ben legencsak furcsállja. Rövidke bücsű, s Ben máris tovastárgaldana, de nem tud, mert a rendőrök a benzintolvajt keresik... Menjünk vissza, érintsük meg a létérát, s a riasztó hangjára a rendőrök visszahúznak a telepre - szabad az út.

Ia! Ő s
kezd el kat-
togatni a fe-
jünk felett, s
megígéri, hogy jó ke-
zekbe juttat...

MAUREEN

Mánap egy tanyán ébredünk, ahol Maureen ápolgat minket és motorunkat. Aki szereti, az beszélgetni is vele, én inkább a lényegre térek: a hölgynek szüksége van egy új villára, a hegesztőjére, amit elloptak, egy kis benzint, csak éppen ránk nem. Kapjuk fel a szobából a kannát és a csövet, majd menjünk ki: az idétlen újságíró áll ott, akivel egyébként semmi sem megyünk. Amikor kölcsönkérjük, azt hazudja, hogy elromlott a kocsija, de ahogy lelépünk elhúz vele. Első utunk vezessen a lakóköcsihez, ahol a föld alatt valaki előszeretettel hegesztget. Kopogjunk be, majd mikor feljön a tulaj s az ajtó mögül szid bennünket, tiszteljük meg az ajtót a bakancsuakkal. A régás igen sikeres, a bunkó pasi az ágyon köt ki oszméletlenül. Vegyük magunkhoz a szekrényből az álkulcsot, a hűtőből a húst, majd menjünk le a földalatti műhelybe, s fogjuk vissza Mo hegesztőjét. Következő utunk a falu szélén álló üzemanyagtartályhoz vezet, melyet mindentéle riasztó és biztonsági kutyú véd. Nyissuk ki a lakatot az álkulccsal, bent fogjuk meg a létérát, mire megszólal a riasztó. Gyorsan bújunk el a háttérben lévő valami mögé, s várjuk meg, amíg a rendőrök leszállnak terre járgányaikkal és a rablót kezdik keresni. Amikor tiszta a terep,

útszéli kocsmába térnek be. Mr. Corley utánuk megy, hogy felidézze a régi szép időköt, Mr. Ripburgert pedig kint hagyja. Ripburger természetesen nem bír várakozni, bemegy és elmondja Bennek ajánlatát, hogy motoros kíséret kéne Corley-nak a részvényesek közgyűlésére. Ben természetesen nemet mond, de Ripburger nem adja fel: kihívja a kocsmá mögé, s ezzel kelepcébe csalja: hátulról leütik. Ripburger embere elhúz a kocsmá előtt Ben ruhájában, így a többieket sikerül bevetni, így Ben elfogadta az ajánlatot, s már el is viharzott - a többi Polocats természetesen utána ered.

Másnap reggel a kukában ébredünk. Ússuk ki a tetejét, majd sétáljunk a kocsmá elé, ahol motorunk áll - egyetlen hibája, hogy kulcs nélkül nem indul. Rögjük be a kocsmá aajtáját, s vessük be legmeggyőzőbb medorunkat: rántsuk le a kocsmáros fejét az orrkarikájánál fogva a pultra. Egyből beszédes és segítőkész lesz, s a kulcs máris a zsebünkben lapul. Megtudjuk, hogy az ő feladata annyi volt, hogy minél tovább itt tartson minket; emellett valami balesetnek látszó gyilkosságról is beszél, amit nem vesz valami komolyan Ben. Pattanjunk nyeregbe, s irány az út!

Miközben főtig húzzuk a gázt, utolérünk egy Rothwheelers bandafagot, aki természetesen belénk köt. Rövidke akciórész következik: a jobb gombbal válthatunk kéz és láb között, a bal gombbal üthetünk/rúghatuk. Miután kiütöttük a nyeregéből, Ben egykerekezni kezd... s meg is történik a "baleset": kiesik az első kerék, mi meg valahol az út mellett végezzük. Éjjel valami

A GYILKOSSÁG

Végre útra kelhetünk, s meg is leljük Melonweed mellett bandánkat, akiket jól felültegetett Ripburger. Rövid csevely után közjáték következik: Mr. Corley jön ki a helyi kocsmá WC-jéből részegen, a Ripburger egy jól irányzott ütessel hátulról lecsapja az öregot! Ezalatt az újságíró épp a bozótban rejtőzik, s lencsevégre kapja az egész gyil-





Ő Mo... pontosabban Maureen.
Ő győgyílgatott a baleset
után, de ami a lényeg,
a tenelt életét pontosan
törtélmotordmá is.

A NAGY UGRÁS

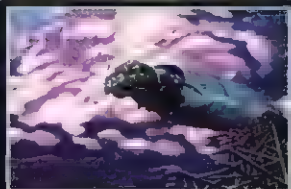
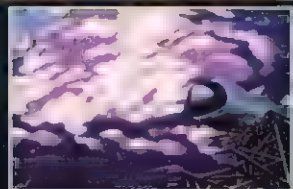
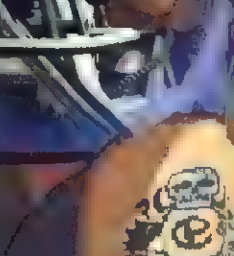
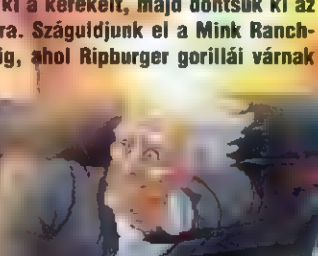
Tudni kell, hogy a Cavefish-ek kegyetlen gyilkosok, s hihetetlenül gyorsak. Bennünket békén hagynak de a kamionosra rászállnak. A pótkocsit kiengedi a vezető, ezzel elintéz egy Cavefish-t, de nem ússza meg: kap egy időzített bombát a hátába, mely pontosan a kanyon felett

átívelő hídön robban. A Cavefish-ek elégedetlenségnek a zsákmányolt műtrágyával, mi meg híd nélkül maradunk. Olvassuk el a híd melletti táblát, ahol Ricky-ről írnak, aki egy felspécizett motorral és rámpával átugrott a kanyonon. Húzzunk vissza a felborult pótkocsihoz, csavarozzuk ki a kerekeit, majd döntsük ki az útra. Szágujdjunk el a Mink Ranch-ig, ahol Ripburger gorillái várnak

sél a Cavefish-ek titkos barlangjáról, ahová a rámpát rejtették, s a szemüvegükről, amivel meglátható a barlang bejárata. Több kellemes találkozásunk lesz a bányauton más bandák tagjaival. Mindenesetre valahogy szerezzük meg a láncot a négertől, az egyik dagitól pedig a léce. Amikor a turbómotorossal találkozunk, rántsuk le a láncot a motorról, s szedjük el a turbófeltöltőjét. A Cavefish-t a léccel intézhetjük el, amikor a rossz aszfalton felemeli a fejét. A tőle szerzett szemüveggel megláthatjuk a barlangbejáratot, mely mögött a rámpa van. Csatoljuk fel a rámpát, de mielőtt nagy boldogan elviharzanánk vele, álljunk meg a barlang szájánál, s a rámpával törjük ki a korongokat az aszfaltból - ugyanis a Cavefish-ek ezek alapján tájékozódnak. Most már tényleg mehetünk, üldözőink a korongok nélkül fálnak mennek. Most következhet a nagy attrakció, az átugrás

kosságot... A gond, hogy őt is elkapja Ripburger embere, s alig tud elmenekülni, s a kameráját természetesen elveszik. Egy percre rá a WC-hez érünk, s Corley-t még életben találjuk. Elmondja, hogy Ripburger át akarja venni a Corley Motort, s kiskamionokat akar gyártani a motorok helyett. E cél érdekében tette el őt láb alól, s ez a célja a lányával is Maureenel!

Mo-t Ripburger embere már felkereste, szerencsére Mo idejében észrevette, s a platót, amin a gorilla állt, egy gombnyomással leengedte, s a gorilla összetörte magát. Néhány percre rá Ripburgerék is megérkeznek, de már



csak egy pisztolyt és egy összetört kamerát találunk - és a halott gorillát.

Még néhány perc és Ben is megérkezik - őt már csak a romok, egy összetört kamera és egy fotó fogadja a Mink Ranch-ról, ahol Mo felnőtt. Sajna nem tudunk a Ranch-re menni, mivel a gyilkosság miatt rendőrkordont vontak, így irány az ismerős kocsmá.

Éppen híreket mondanak, amiből megtudhatjuk, hogy a gyilkossággal minket, azaz a Polecats-ek vezetőjét gyanúsítják. Szép kilátások! A kocsmá mögötti kukába találjuk az újságíró - ölt - akitől kapunk egy hamis rendőrigazolványt. A kocsmában üldögélő kamionosnak mutassuk meg a Mink Ranch képét, mire megemlíti, hogy ő is oda menne, de a kordon miatt ez lehetetlen. Adjuk oda neki a felvényt, mire vállalja a fuvar: a motorunkat felpakolja, minket pedig a motorházba dug el. A kordonon sikeresen átvissz, de a Ranch-en kellemetlen meglepetés ér a bécstú után: ellopta a benzincsövünket. Menjünk fel a házba, a párna alól vegyük ki a csavarkulcsot, nyissuk ki vele a tádát, s vegyünk ki belőle egy megfelelő csövet. Ebben a pillanathan húz ki Maureen a garázshól, s Ben utánatép. Már majdnem utoléri, amikor Mo bekapcsolja a turbót. Ben ugyanezt tenné, de valaki leszerelte... Időközben utolér a kamionos, s majdnem leszorít bennünket az útról. Bent feldühíti, s bosszún jár az esze, ám ebben a pillanatba érnek a Cavefish-ek területére.

ránk. Üldözőbe vesznek, de a pótkocsinál nagyon pórul járnak. Nemsokára megérkezik a főnökük és saját kocsiján viszi őket tovább, valami fontos feladatot elintézi. Álljunk meg a totálkáros kocsinál s a csavarkulccsal szereljük ki a propellert - ez is kell majd az ugráshoz. Húzzunk le a bányautra, ahol először Father Yorque-val, a régi bandavezérrel futunk össze. Sok hasznos tanácsot húzhatunk ki belőle, me-

a kanyonon - centre, de sikerül. Következő helyszín a Corley motors.

A CORLEY MOTORS ÉS EGYÉB GYANÚS HELYEK

Menjünk le a stadion előtti bazárba, s amikor az árus nem figyel, lopjuk el az elemes nyuszt. Pattanjunk motorra, nézzünk el a Vultures banda területére, s a barlangjuk előtt elterülő ak-



Mint azt gondolom Ti is észrevettétek, mostanában sorra jelennek meg olyan játékok, melyek valamelyik régi nagy siker átdolgozásai. Nem kerülhettem el sorsát a Pirates! sem, mert a Pirates Gold után egy újabb trónkövetelő bukkant fel, melynek címe: High Seas Trader. A játék ugyan hivatalosan nem a régi klasszikus folytatása, de mivel egész felépítésében és részleteiben is szembetűnő a hasonlóság a két program között, mi mégis joggal tekinthetjük annak.

ÚJDONSÁGOK

A HST-ben minden olyan elem megtalálható, amely egy, a középkorban játszódó kereskedelmi szimulátortól elvárható. Mi egy kereskedőhajó kapitányaként fogunk szerepelni a játékban, felada-



■ A városok látképe azok fejlődésével folyamatosan bővül.

mivel csak azokba a városokba utazhatunk, amelyeknek térképét megvásároltuk. Mivel a játék a nagy földrajzi felfedezések korában játszódik, eleinte csak Európa vizeit kalandozhatjuk be, és csak az idő előrehaladtával indulhatunk távoli, újonnan felfedezett tengerekre. Saját magunk ne kezdjünk ismeretlen vizeket felderíteni, mivel legénységünk



■ Íme, ilyen egy titlallátat. Elég ritka látvány...

megtalálható a **kocsmá** (ahol legénységet, katonákat fogadhatunk fel, küldetéseket vállalhatunk, meghallgathatjuk a pletykákat és szórhatjuk a pénzt matrózaink hangulatának javítására), a **bank** (ahol kölcsönöket vehetünk fel és letéteket helyezhetünk el), a **kereskedő** (ahol az ismert városok vétel és eladási árfolyamait rangsorolva láthatjuk, amelynek segítségével egyből ki is választathatjuk az ideális útvonalat), a **"térképház"** (ahol az atlasz eddig hiányzó részeit vehetjük meg és kormányos-navigátort fogadhatunk fel), és a **kikötő** (ahol új hajókat építtethetünk, javíttathatunk és ellátmányt vehetünk). Természetesen a városkép nem mindenhol ugyanaz, függ a település nagyságától és földrajzi helyétől - természetesen a Kajmán-szigeteken bennszülöttek köszöntenek.

A nyílt tengerre kihajózva újabb lehetőségek nyílnak meg. Hajónk saját közel való irányításában segít az iránytű, a kormánykerék, a vitorla és a "radar", valamint a távcső. Kabinunkba visszavonulva naplóinkat, feljegyzéseinket lapozhatjuk át, javíthatjuk hajónk sérüléseit, valamint a térképen megadhatjuk a kívánt útvonalat az első tisztnak, aki ezután átveszi tőlünk az irányítást. Utuk során természetesen nem csak jóakarókkal találkozunk, bizony gyakran ki leszünk téve támadásoknak is. Ha hajónk legénysége és ágyúkkal való felszereltsége jó, nyugodtan válasszuk ilyenkor az automatikus harcot, amikor a gép számolja ki a csata kimenetelét és hajónk esetleges sérüléseit. Ha azonban nem vagyunk túl jól felszerelve, személyesen is irányíthatjuk a csatát. Ilyenkor engedjük közel a másik hajót, majd oldalunkat mutatva neki (mivel ott vannak az ágyúink) jól sorozzuk meg. Adjunk bele mindent, mivel a vesztesnek nincs kagyelem.

Ancy

HIGH SEAS TRADER

Pirates! - javított kiadásban



■ A kikötők, hajók azonosításához használjuk a távcsövet. tunk természetesen a minél nagyobb vagyon és társadalmi megbecsülés megszerzése lesz. Mindezen célok eléréséhez egy jól felszerelt, de nem túl nagy hajóval kezdünk hozzá, melyet vagyonunk gyarapodásával fokozatosan nagyobbakra cserélhetünk le (furcsa, hogy több hajót viszont nem tarthatunk fenn). Pénzmagunk növelésére eleinte csak a kereskedelem szolgál, de nem kell elkeseredni, hiszen egy-két (szó szerint) jó korrel akár meg is duplázzhatjuk anyagi javainkat. A kereskedelemhez természetesen hajózási térképek is kelleni fognak, melyeket érdemes már a játék legelején megvenni,

nem olyan vállalkozó kedvű mint mi, ezért ha nem térünk vissza barátságosabb vizekre, hamar a cápák martalékául dobnak. A térképek nagy előnye mellesleg az, hogy az eddigi, hasonló jellegű játékok elnagyolt atlaszával szemben ezek teljesen valóságosak, ezért földrajzi ismereteink is bővíthetnek játék közben.

NÉHÁNY SZÓ A KEZELÉSRŐL

Kalandjaink kétféle helyszínen játszódhatnak: a nyílt vízen illetve a kikötőkben. Minden kikötőben



■ A kocsmában vehetünk fel embereket és vállalhatunk el küldetéseket.

576 KByte

ÉRTÉKELO

KIADJA: IMPRESSIONS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE KORREKT KEMENY

ÖSSZHTÁS

88%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLB

1942 GOLD (PC CD) + UFO 2 (PC CD) = 16998.-

AJÁNDÉK:

PIZZA TYCOON (PC CD v. PC 3,5) vagy

STARLORD (PC CD) vagy

ZEPPÉLIN (PC CD v. PC 3,5)

CREATURE SHOCK (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DOOM II (PC CD) +
SUPER KARTS (PC CD) = 19998.-

AJÁNDÉK:

IRON ASSAULT (PC CD)

X-WING COLLECTION (PC CD) +
IRON ASSAULT (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

DESCENT (PC CD v. PC 3,5) +
BLACK HAWK (PC 3,5) = 14998.-

AJÁNDÉK:

VOYEUR (PC CD)

ARMORED FIST (PC CD) +
WOLFPACK (PC CD) = 14998.-

AJÁNDÉK:

DELTA V (PC 3,5)

ALADDIN (PC 3,5) +
LION KING (PC 3,5) = 11998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

UFO 2 (PC 3,5) +
PIZZA TYCOON (PC 3,5) = 15998.-

AJÁNDÉK:

MASTERS OF MAGIC (PC 3,5) vagy
ZEPPÉLIN (PC 3,5)

DREAMWEB (PC CD v. PC 3,5) +
DAWN PATROL (PC CD v. PC 3,5) = 13998.-

AJÁNDÉK:

MORTAL KOMBAT II (PC 3,5)

WINGS OF GLORY (PC CD) +
NOCTROPOLIS (PC CD) = 17998.-

AJÁNDÉK:

NHL HOCKEY (PC 3,5) vagy
THEME PARK (PC 3,5)

ÁRZUHANÁS AZ 576 BOLTJAIBAN

SEGA MEGADRIVE AKCIÓ

JUNGLE BOOK +
SMURFS = 19800.-

AJÁNDÉK:

1 db MD PRO PAD

SEGA MEGADRIVE

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BARNEY THE DINO	7900	5800
BUBBLE AND SQUEEK	7900	5300
CHESTER CHERTAN 2	8900	6000
DYNAMITE HEADY	9900	7000
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	7500
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	8300
PIRATES OF THE DARK W.	9900	7900
SUSTERRANIA	8900	6800

AMIGA 1200

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999

AMIGA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSIEL QP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999

CD32

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
DANGEROUS STREETS	1999	1299
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SURF NINJAS	2999	1299
TROLLS	1999	1299

SUPER NES USA VERZIÓ

A JÁTÉKOK KIZÁRÓLAG ADAPTERREL MŰKÖDNEK!

JURASSIC PARK	9900
PUSH OVER	8500
THE UNTOUCHABLES	9900
PINK PANTHER GOES TO H.	8900
SUPER PLAY FOOTBALL	7900
HARLEY H. ADVENTURE	7900
UNCHARTED WATERS	7900
KENDO RAGE	7900
BATTLE BLAZE	7900
X-KALIBER	8900
DR. FRANKEN	8900
INT. TENNIS TOUR	7900
LAWNMOVER MAN	8900
AERO THE ACRO BAT	8900
OP. LOGIC BOMB	7900
CRAZY CHASE	9900
BLACK THORNE	9900
FIRE POWER 2000	7900
POWER RANGERS	11900

AJÁNDÉK:

1 db NTSC ADAPTER

SUPER NES PAL VERZIÓ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7000
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7000
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6000
SPIDER-MAN	8900	8800
TROLLS	7900	8000
TRUE LIES	8900	8800
VORTEX	9900	8900
WOLVERINE	8900	8800

C64 CARTRIDGE-OK

BATTLE COMMAND	999
SHADOW OF THE BEAST	999
ROBOCOP 3	999
TOKI	999

AJÁNDÉK: KÉT CARTRIDGE VÁSÁRLÁSOK
SÉTÉRE 1 db AKCIÓS C64 KAZETTÁVAL

576 JÁTÉKOK AKCIÓJA

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
LONG LIFE + KASTÉLY	1999	1899
F-16 + NO LIMIT	1999	1599
TETRIS + SWORD OF H.	1699	1399

C64 LEMEZ

JÁTÉK	F.ÁR	A.ÁR
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	850
KIDS PACK (6 JÁTÉK)	999	799
LETHAL WEAPON	799	599
OPERATION HORMUZ	699	599
POPEYE CO. (3 JÁTÉK)	999	799
POSTMAN CO. (3 JÁTÉK)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	699
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799

EGYET FIZET KETTŐT KAP !!!

C64 AKCIÓS KAZETTÁK:

RICK DANGEROUS 2	699
GO FOR GOLD	699
JAMES POND	699
MOONWALKER	699
QUE DEX	699
CHAMP. WRESTLING	699
NIGHT SHIFT	699
ACRO JET	699
ST DRAGON	699
CALIFORNIA GAMES	699

AKI KÉT KAZETTÁT VÁLASZT AZ ITT
FELSORLTAK KÖZÜL, ANNAK KETTŐ
HELYETT CSAK EGYET KELL FIZETNIE!

TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT

HÍVD AZ

(1) 112-6415-ös

TELEFONSZÁMOT!!!

576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

**1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151**



TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,
Hunyadi u. 8.**

**DEBRECEN
Hatvan u. 70.**

**KAPOSVÁR
Damjanich u. 26.**

**SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.**

**WIZARD'S JÁTÉKTEREM
TOP TEN SHOP
Budapest, Irányi u.**

**NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.**

**BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.**

**SZEGED,
Vadász u. 5.**

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL